イラスト
解体新書
プロデビューを支える添削師のノウハウ&
ゲームグラフィッカーの現場のワザ満載！
顔・腕・脚などの人物の描き方からポーズ・構図まで
描けるけど
なんだか変？
に答えるイラスト再入門書
ダテナオト
弐藤 潔 著
マイナビ
顔が大きく見える理由
腕の長さ
デッサンとは
魅力的なポーズ
髪の毛はブロックを意識する
指のつき方
肩の形
足の描き方
顔のバランス
足のふくらみ

イラスト
解体新書
ダテナオト
武藤 潔 著
マイナビ

はじめに

人物編

一言に「絵を描く」といってもどうすればいいのかわかりませんよね。どうすれば上手くなるのか、何をすれば上手くなるのか、練習方法すらわからない。
僕自身、若い頃はそんな悩みの中で模索していました。本書はそんなあなたの悩みから少しでもわかりやすく解決に導けるようにと書いたものです。
僕がこれまでに教えた生徒と僕自身の経験からもっとも陥りやすい問題点を中心に絵の描き方にとどまらず、練習にあたっての考え方、絵が成長するとはどういうことなのかなど、多くの人が悩んでいるであろう問題に注目して書いています。
そして苦痛をともなう努力は一切不要です。上手い人は努力を努力と思わず楽しんで、ただ好きなものを描いただけですから努力とはこれっぽっちも思っていません。あなたも好きなものを好きなように好きなだけ描いてください。そして辛いときは我慢せず他のことをしてみてください。映画を観たり、本を読んだり、博物館に行ったり、ただ空を眺めてみても構いません。友人と楽しくおしゃべりも良いでしょう。
そういった絵とは一見離れたことが実は絵を描くためのエネルギーになっているんです。何より絵を描いて絵が上手くなるのは最初だけです。上手くなればなるほどほかの要素、たとえば空の色や、感動した本、人との談笑など一見すると絵とは関係ないことに大きな意味が出てきます。ですので「練習しないでサボっていいのか？」などとは思わずに描きたくなる瞬間までじっと待ち、そのときが来たら本書を開いて読んでみてください。
そこにきっとあなたが悩んでいた答えがあるはずです。さぁ、恐れず始めてみましょう。

2018.3 月　ダテナオト

構図編

絵を仕事にするとなると描画技術と演出技術の両方を会得しなければなりません。
描画技術とは要するに「絵自体をうまく描く力」で、あまり意識せずとも描きさえすればれば、ある程度は体得することができるものだと思います（もちろん、もっと上を目指すなら描くだけではいけませんが）。
イラストにおける演出技術とは「必要に応じて描き分ける力」を指します。こちらは自分から近寄っていかないとなかなか学ぶ機会がないと思います。ただ、描画技術の体得と違って、演出は描くよりも見て覚えることのほうが重要なので、絵を描く環境がない場所でも「見る」作業ができればいくらでも吸収が可能です。
自分の好きな絵や映画、漫画、写真、広告、造形物などを見ながら「なぜかっこよく見えるのか？」「美しいと感じるのか？」と「疑問」を持ち、分析して紐解く。その手助けとして本書の構図項目を役立ててもらえればうれしいです。

本書がないときでも、通勤通学中などのちょっとした時間に「作品を分析しながら見る」という行為を続け、演出に気づく目を育んでほしいと思います。

2018.3 月　弐藤 潔

目次

構図編 109

本書の使い方

本書は、「イラストは描けるけれど、もっと魅力的に描きたい」という一歩先に進みたい方のための解説書です。
何かおかしいけれど何がおかしいかわからないという疑問のヒントが沢山詰まっています。

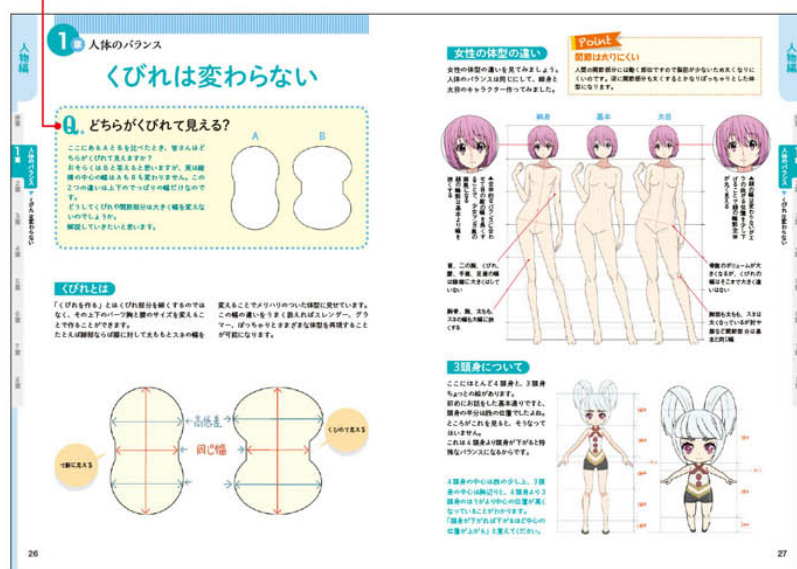
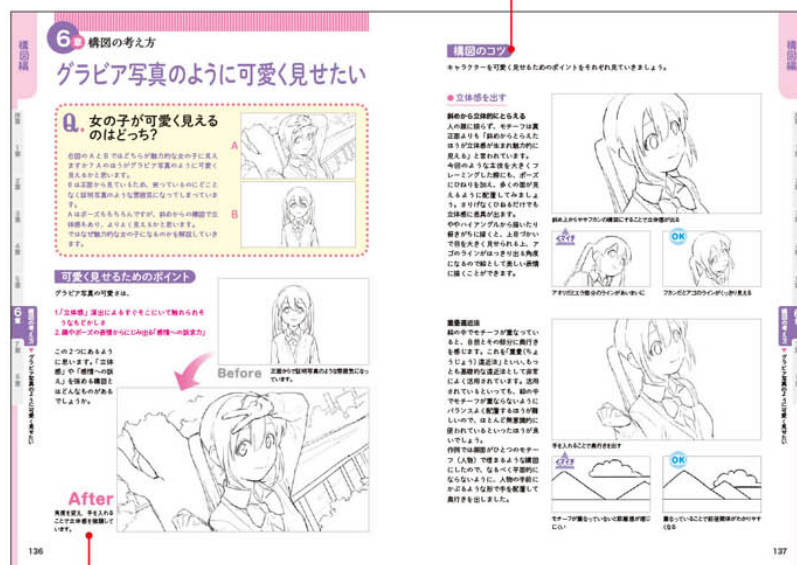
序章

イラストが上手くなるにはどういった練習が必要なのかを解説します。

各項目の最初に Q で疑問を投げかけています。
その答えとヒントを解説しています。

人物編

1章　人体のバランス
2章　顔の描き方
3章　体の描き方
4章　服の描き方

人体のパーツごとにより魅力的に見えるコツを解説します。
パーツごとに分かれているので苦手なパーツから読み進めることもできます。

After にするためにどこを直したのかを解説しています。

Before のイラストをコツに従って直していった結果が After です。

構図編

5章　ポーズの考え方
6章　構図の考え方
7章　関係性を表現する
8章　構図の NG 例

ポーズや構図の持つイメージを解説します。
ポーズの項目では、元気、おとなしい、力強い、セクシーなど、イメージにあったポーズのコツを解説。
構図の項目では、作例を見せたいイメージに近づけるためのコツを解説。

序章

まずはイラストをうまく描くにはどういったことを学べば良いのかを知るところから始めましょう。

絵がうまくなるってどういうこと?

著：ダテナオト

デッサン、模写とオリジナル、クロッキーの違い

絵の基本としてよく聞くワードがあります。それはデッサン、模写、オリジナルそしてクロッキー。これらの違いは何でどういう意味があるのでしょうか？　そもそも絵を上達するためにはどれが必要でどれが不必要なのでしょうか。
では、実際に各ワードの説明と、これらの関係性について話していきましょう。

デッサンとは

デッサンとは人体そのものを知る、つまり100%の人体情報を知る行為です。
そもそもデッサンとは何なのか。
恐らく多くの人は『描く技術を上げることが目的』だと思っていると思います。しかし、それはデッサンのほんの一端に過ぎません。
重要なのは **『見る力』** です。
実はデッサンの技術は『手』にはつかないのです。
それは『目』につくのです。
描かれた絵を見て、どんな複雑な線が入っているのかを瞬時に理解したり、バランスを適切に測ったり、ひく線を補正したり……。
そのすべてが目で『見る』仕事なのです。これを **『観察力』** といいます。
ですのでデッサンをする場合は **描くことよりも見ること** を重要視しなくてはいけません。

つまり **『デッサン＝観察力を身につけること』** というわけです。

模写とは

次に模写とオリジナルのお話です。
模写はいわば先人の知恵を知る行為です。デッサンで得た知識をもとに先人は何を取捨選択したのか……。
大切なのは**『何を残し、何を捨てたのか』**を知るということなんです。
ということは、デッサンなんてせずに模写だけすればいい、と思う方もいるかもしれません。しかし、ここで問題が出てきます。
模写だけをすると、先人が『何を捨てたのか』がわからないのです。そうなると残したものを『なぜ』残したのかの理由がわかりません。
だからデッサンをするのですね。捨てるものと残すもの両方を、デッサンで得た100％の人体情報と照合することで先人が何を取捨選択したのかを理解することができ、『先人の配合表』が初めてわかるわけです。
つまり**『模写＝先人の知恵を知る』**ということになります。

オリジナルとは

そしてデッサンで得た知識をもとに、たくさんの先人の絵を模写をして得られたその『先人独自の配合表群』からさらに**『自分独自のブレンド』**をした結果がオリジナルなのです。
このたくさんの繰り返しから独自のブレンドを行い自分だけの配合表を完成させるわけです。
ここで重要なのは、オリジナルは決してゼロからは生まれないということなのです。そう、絶対にです。オリジナルはゼロから生み出さなくてはならないなどとは考えないでください。
また、漫画絵には『2次元の嘘』と呼ばれるものがあります。この嘘は後で説明しますがとても複雑で美術デッサンの本などには一切載っていません。この漫画絵独特の嘘を知ることもまた模写の役目といえます。

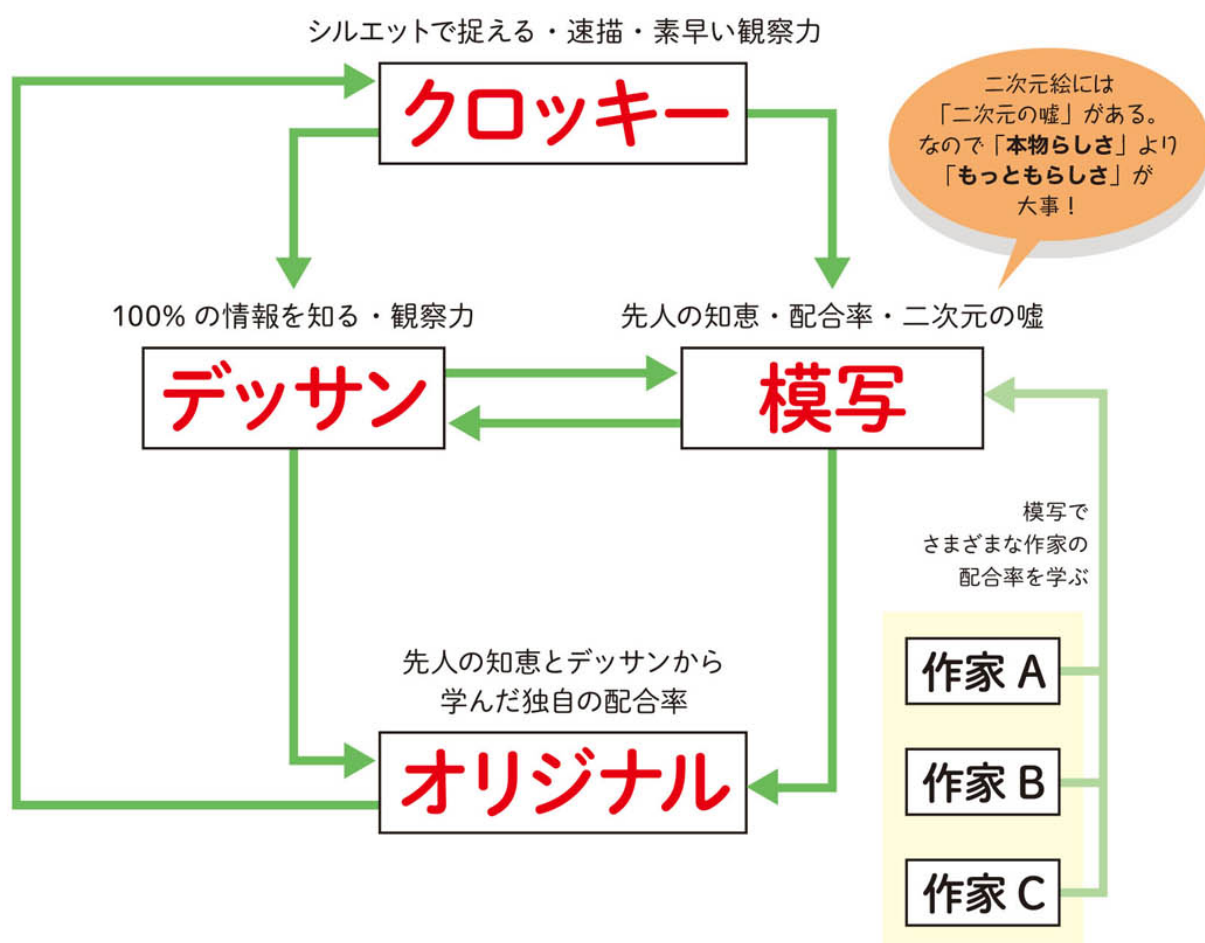
クロッキーとは

最後にクロッキーがあります。クロッキーとは**『描く速度を早める練習法』**です。
考え方は簡単、『シルエットでとらえ』、『特徴を素早く観察』する。30秒ドローイングはこれにあたります。
ただし、クロッキーは見る力がないとそもそもできないのでデッサン力がある程度備わっていることが条件です。

絵の上達に必要なのは?

ここまでくれば冒頭でお話した『デッサン、模写、クロッキーはどれが必要でどれが不必要なのか』という問の答えがわかりますよね。
答えはそう、**『どれも必要』**なのです。
よくインターネットで語られるデッサン派、模写派、クロッキー派という派閥は無意味ですし本来すべてが合わさって1つなのです。

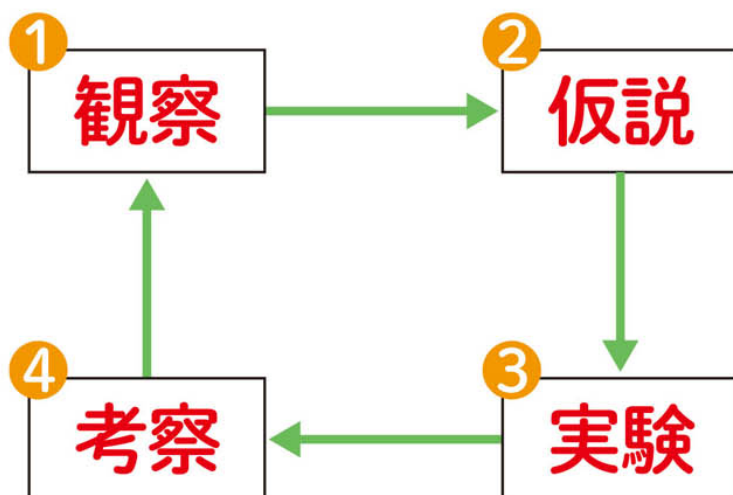
たとえば1日60分の練習時間を確保したとします。この時間の中でデッサンや模写をしていき、コンスタントに60分で必ず1枚の練習絵を仕上げられるようになったとします。
さらにクロッキーをすることで1枚のデッサンに60分かかっていたところを30分に短縮できるようになれば、練習時間の60分で2枚のデッサンや模写ができるので成長が2倍になるわけですね。

このようにさまざまな要素を学ぶことで絵が上達していくのです。ですので、絵がうまくなるには?という問いに対し、どんな本やインターネット、絵描きの先輩方も『描くしかない』と答えるのです。

成長する練習方法って何?

著：ダテナオト

プロセスを心がけよう

それでは実際にどうしたら成長できるのかについてお話していきましょう。
まずこれから皆さんが実際に練習をしていくにあたって意識してもらいたい取り組みがあります。
それは**観察、仮説、実験、考察のプロセスを常に心がける**ということです。
デッサンの解説で『デッサン＝観察力』というお話をしましたよね。デッサンは模写やクロッキー、オリジナルすべての土台になるものです。つまり観察力なくしてはすべてはうまく運ばないのです。

この観察、仮説、実験、考察のプロセスはデッサンをするにあたっての重要な取り組み方になってきますので順を追って説明していきます。

インプットとアウトプット

よく聞く別の言い方で『インプットとアウトプット』とありますが、僕はこの間に『コンバート（変換）』という項目を補足すると上記と同じ意味になるのではないかと思います。
つまり、インプットは観察、コンバートは仮説、アウトプットは実験と考察になるわけです。
案外このコンバート（変換）の作業が抜けているためにうまく成長ができない場合があります。
ここでいう『変換』とはＡという知識（技術）とＢという知識（技術）を組み合わせてＣという知識（技術）を作る、という作業です。
インプットとアウトプットだけでは知識や技術がただ自分の身体を素通りするだけで一切吸収されない状態になってしまいます。これではせっかくの練習の意味がありません。
言い換えるなら変換とは『意識』することです。今自分が吸収しようとしているものはどういうものなのか、これはどんな場面で使えるものなのかをよく観察し、仮説を立てることで意識するのです。

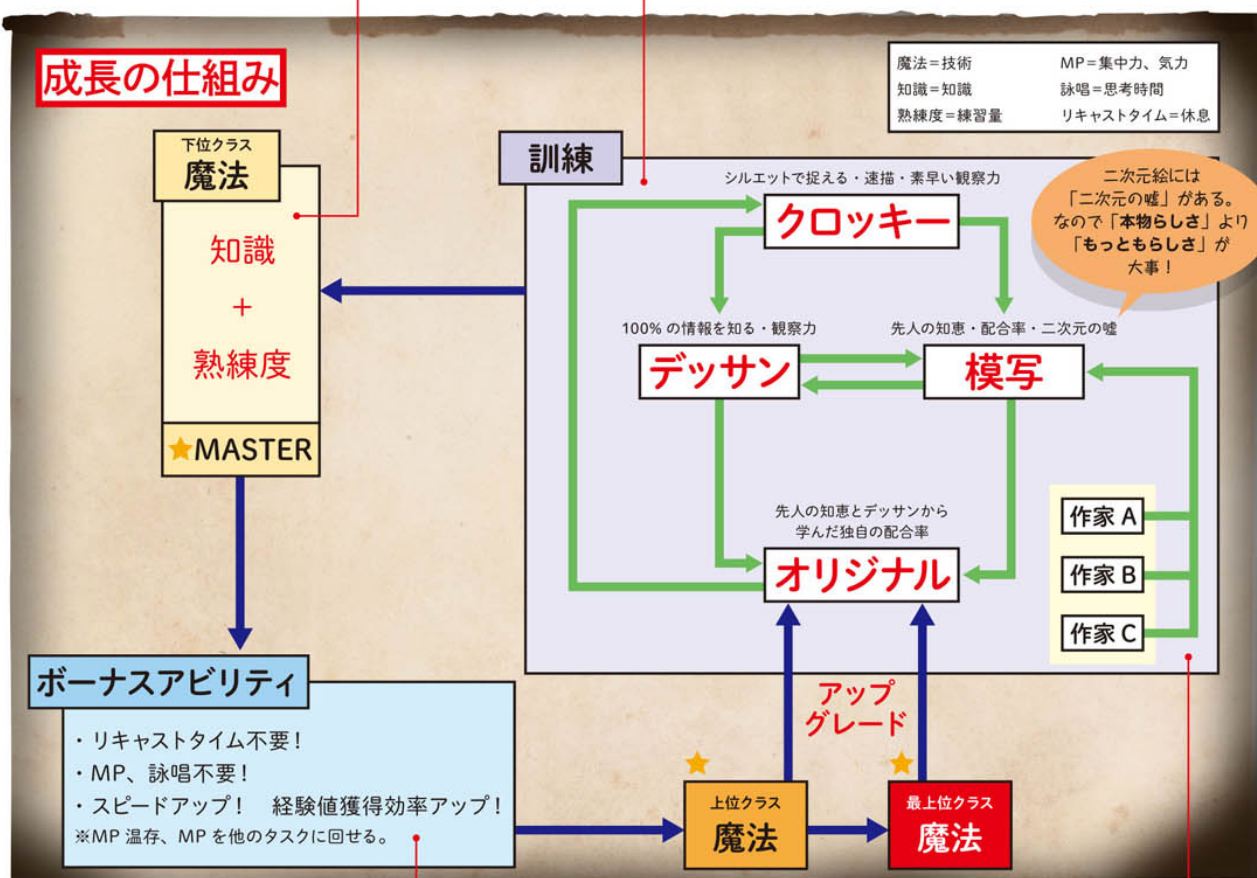
成長できる人とそうでない人の違い

成長するには大きくいって基本２段階しかないのです。それは、

第１段階：「意識してもできないものを、意識できるようにすること」
第２段階：「意識すればできることを、無意識にできるようにすること」

この２つです。
描ける人は描いているほとんどの時間、集中していません。これは第２段階の無意識で描いている状態なわけです。
たとえばこれを RPG の魔法使いにたとえてみましょう。

1 絵の技術を魔法としたとき、まず魔法を覚えるには知識と熟練度（訓練）が必要になります。絵に置き換えると、訓練はデッサンや模写のことですね。

2 知識と熟練度にはレベルがあります。知識レベル 1、熟練度レベル 1 でレベル 1 の魔法を撃てます。そして何度も魔法を撃つことでレベル 1 の魔法をマスターします。

3 魔法をマスターするとボーナスアビリティを手に入れることができます。

4 レベル 1 の魔法をマスターしたら、次に知識レベルと熟練度レベルを 2 まで上げ、レベル 2 の魔法の習得にチャレンジしていきます。その際にまたデッサンや模写などで訓練をします。

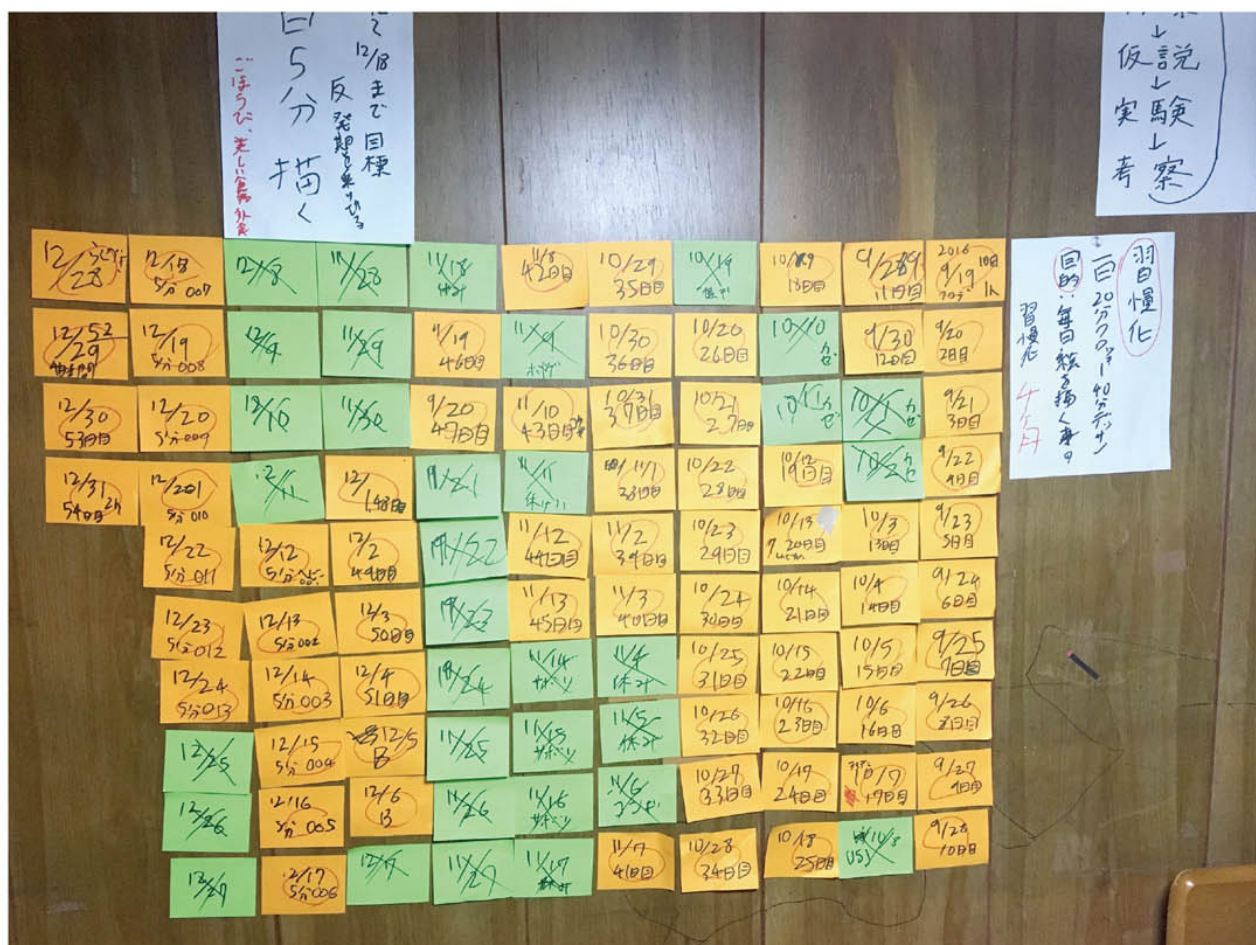
魔法を使うには MP と詠唱時間が必要ですよね。
MP は集中力や気力、詠唱時間は思考時間だとした場合、新米魔法使いは下位魔法ですら少ない MP で必死に詠唱して魔法を発動させなくてはいけません。
また魔法を撃つとリキャストタイム（休息時間）が必要になります。
魔法をマスターした場合、ボーナスアビリティとしてこの MP、詠唱時間、リキャストタイムが一切不要になり、さらに経験値取得効率アップと魔法発動スピードがアップするのです。
描ける人、つまり上級魔法使いはあらゆるレベルの

魔法をMP、詠唱時間、リキャストタイム不要で瞬時に撃てる状態の人を指します。
よくうまい絵描きさんがボイスチャットなどをしながら、テレビを観ながらでも描けるのは上級魔法使い同様、一切の集中力を使っていないからです。
そして余った集中力で更なる上位魔法を詠唱しているので恐ろしくうまいわけなのです。

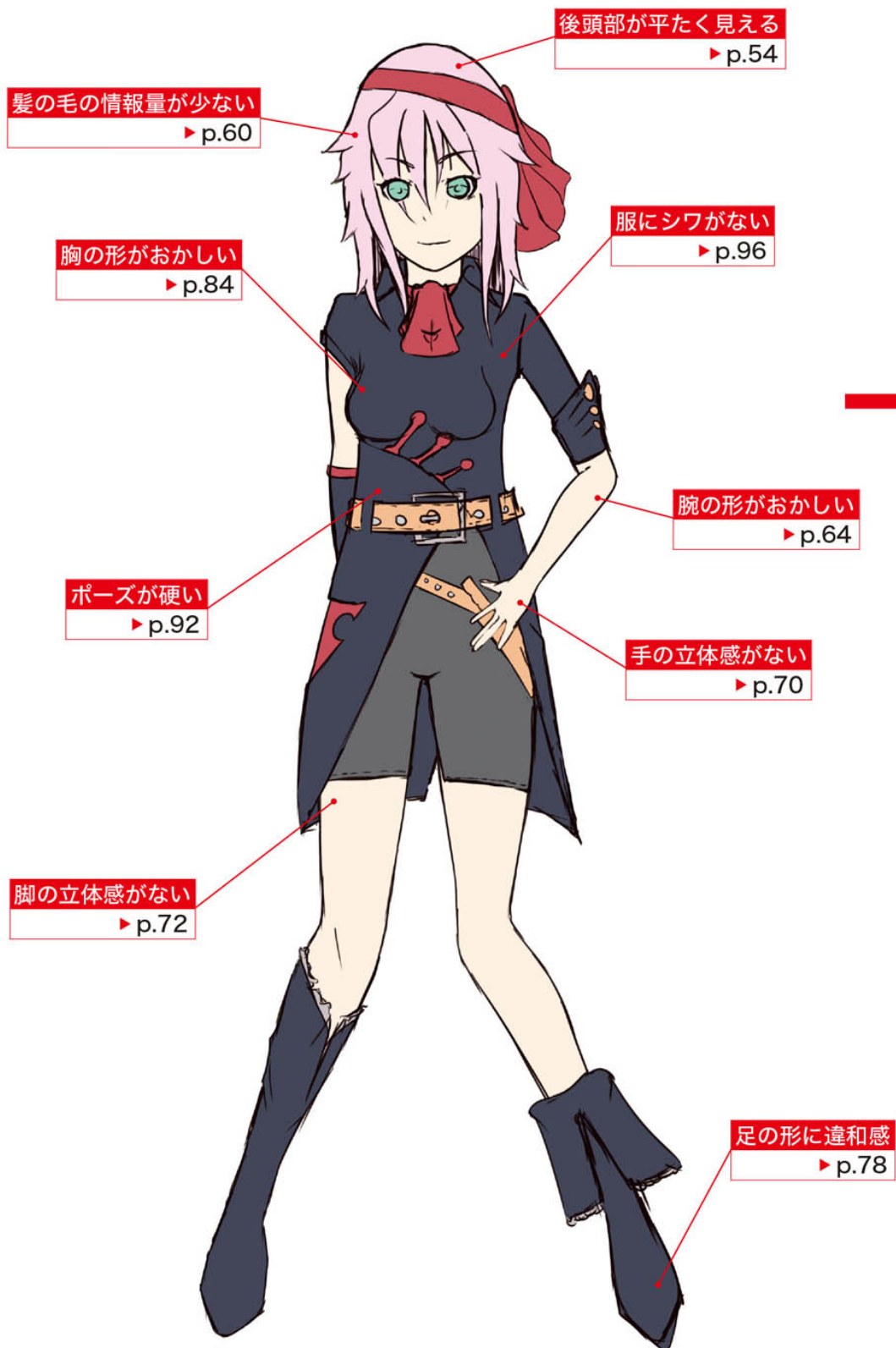
絵を描く才能とは

単純にいうならば絵を描くのに『才能』は、一切必要ありません。
というより皆さんが思っている才能と、本来の才能はまったく違うものです。
よく「絵がうまくなるのに何が必要ですか?」と尋ねられるのですが、その場合僕はこう答えます。

①漫画絵を人と認識できますか?
②椅子に座って絵を描き続けられますか?
③描きたいものはありますか?

この3つの問にすべてYesと答えられるのでしたら、あなたには絵を描く才能があります。
最大の難関は②でしょう。絵がうまくなるには膨大な時間と描く量が必要ですので、その時間座って描いていられるか、という問題があります。
しかし、これは習慣でなんとでもなります。たとえば毎日1時間でも30分でも練習をしたら壁に描いた時間と内容を書いた付箋を貼り4ヶ月ほど続けていれば勝手に描く習慣が身につきます。これは僕の教え子が実際にやって成功した例がありますので、座り続けるひとつの練習法として成果があると思います。

▲オレンジは練習した日、緑はやらなかった日で付箋を色分けして見た目でわかりやすくしています。

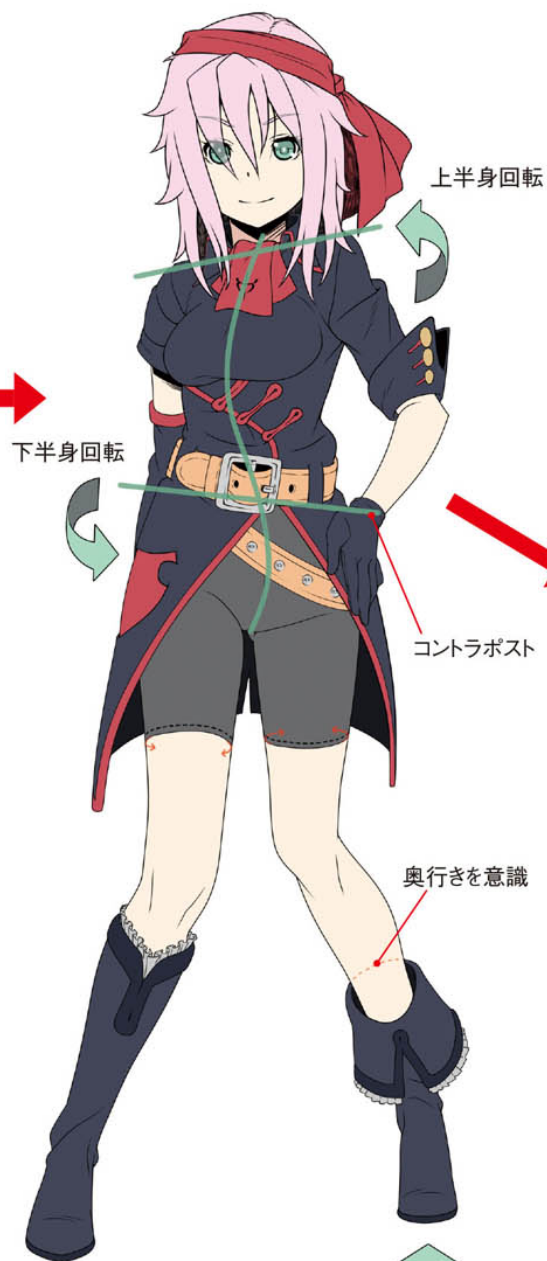
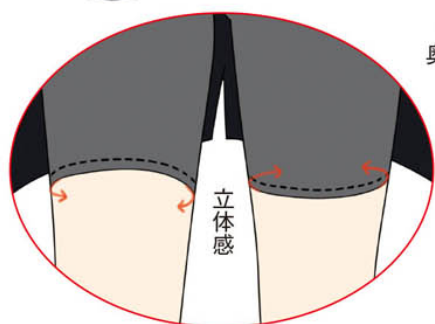
何がおかしいかな?

下のイラストは、ちゃんと描けているようでもどことなく魅力に欠ける…というイラストの例です。皆さんはどこを直せばいいかわかりますか？
この本を読み進めるうちに、どこを直せばいいのかが自然と見えてくるようになります。
それでは修正のポイントを見てみましょう。

本書にはここで挙げたポイント以外にもたくさんのヒントが詰まっています。皆さんが必要な情報を選んで自分のイラストに反映していってください。

修正例

左ページのポイントを直してみました。かなり魅力的なイラストになったと思います。

アレンジ例

修正例から著者のダテがさらにアレンジした例です。
わかりやすいシルエットにするために上着の裾をアシンメトリーにしました。
服の色味を増やし、小物やシワなどで情報量を増やしています。

生徒修正

p.14 のキャラクターを描いた生徒が修正したイラストです。
左ページのキャラクターを描いたのが 2014 年でこのイラストは 2017 年に描いたものです。指摘されているイマイチなポイントがしっかり直されて上達しているのがわかりますね。

序章

魅力的な絵作りには構図を知ろう

著：武藤 潔

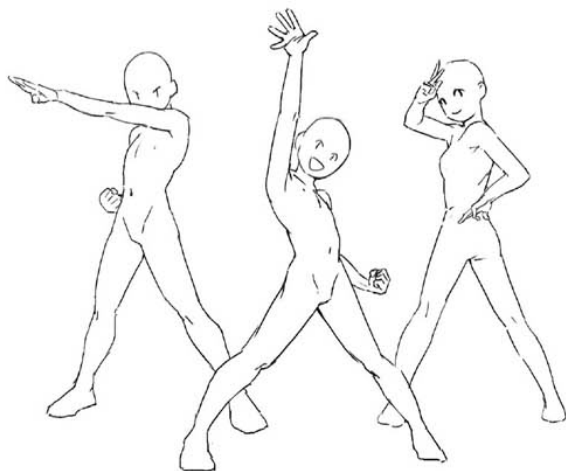
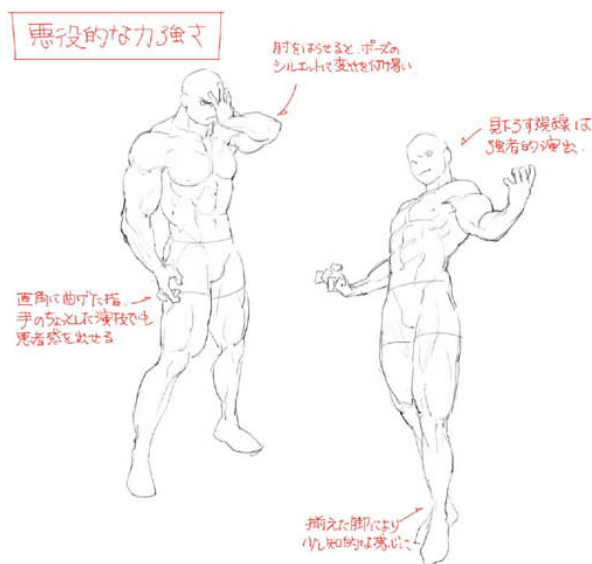
構図は必要？

構図は絵を演出する手段であり、うまく使うことで絵の説得力や魅力を増すことができます。しかしながら、いい構図を生み出せたからといってそれが良い絵になるとは限りません。構図は絵を支えるパーツであり、絵の本質ではないことを頭の片隅に置いておくと、構図に縛られて絵が進まないというスランプを避けられると思います。

構図パターンには、大きく見せたり、立体的に見せたり、動きを感じさせたりなど、それぞれ与える印象を持ちます。
絵の内容から強調したい部分、省略したい部分を考え、印象の合う構図と合わせることで共感を生みやすい画面が作り出せる。
これがいわゆる「演出」と呼ばれるものです。

同じ絵でも見せ方で主題が変わる

演出って何？

演出とは「誇張と省略」による「主題の強調」です。これを一言でいうと「デフォルメ」という言葉にも置き換えられると思います。必要に応じて対象の形態を変形させ、伝えたいテーマへと効果的に導いていくわけです。
たとえば、グッズ系の動物キャラクターのデザイン演出であれば、「かわいい動物」という主題に対し、「丸みの誇張」と「質感の省略」というアプローチで「かわいい」というテーマをわかりやすく表現しています。
同様に、中性的でかっこいい男キャラを描くのであれば、「目鼻立ちの誇張」と「骨格の省略」というアプローチで「中性的なかっこよさ」を表現します。
作品の本質を読み解きやすく噛み砕いたり、作品を見たときの体験を高める味つけとしての役割を担っているのが演出だといえると思います。

変身ヒーローをイメージした演出

目線や手の動きでキャラクター性を演出

構図についての注意点

本書でも構図のパターンをいくつか解説していますが、構図を学んだり検証するためにパターンに当てはめるのは良いのですが、構図にハマった絵としてきれいに見せることが本質でないことは忘れないでください。
パターンに何か加えたり、ずらしたりして構図を崩したり、ラフや着想の段階では構図をまったく気にせず描くなど、様式にこだわり過ぎないことも絵を描くうえでは大切なのです。

構図のパターンを見てみよう

構図編（p.109）では目的ごとに演出に合いそうな構図パターンを当てはめてみたので、見え方の違いを感じた上で気に入った方法で実践してみてください。
「こういうときにこの構図を使うのが正解で、この構図は使ってはダメ」というのではなく、「この構図を使うとこう見えるので別の絵として活用してみよう」というスタンスで書いています。
構図的に違和感が出てしまっても色や形を変えることで改善される場合もあるので、どんどん実験的な構図を試し、自分のスタイルを見つけてもらえればと思います。

Column スランプって何？

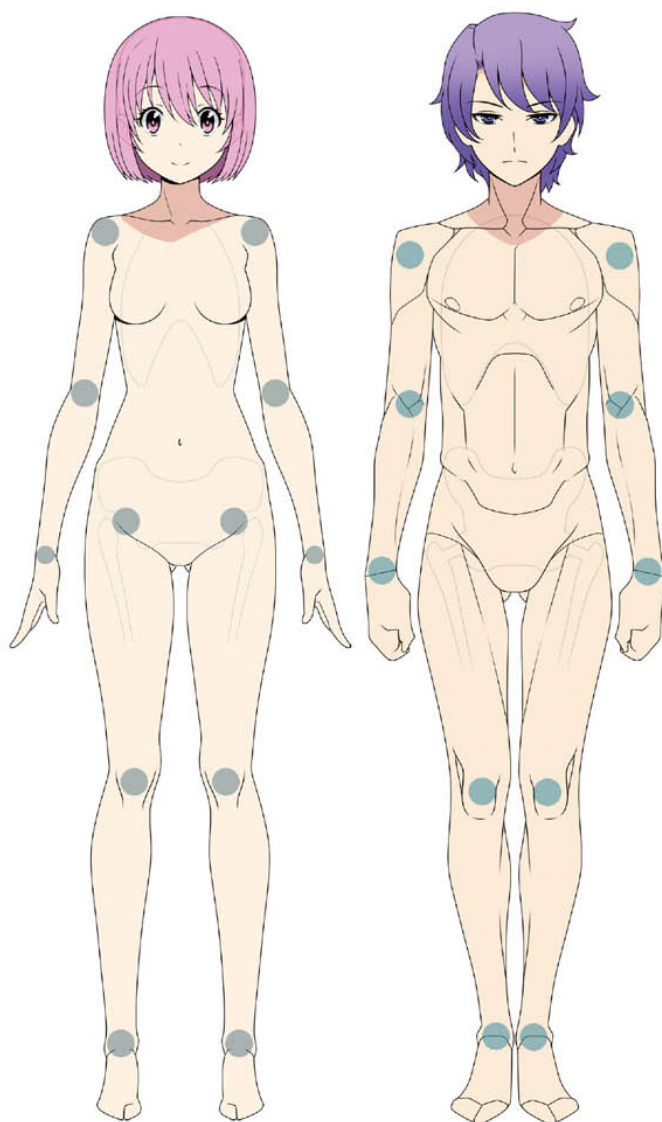
絵を描いていてスランプに陥った経験がある人は多いのではないでしょうか？　スランプとは『認識のズレ』が起こす現象です。
この認識のズレとはさきほどの魔法使いを例にあげると知識レベルと熟練度レベルの差が生み出す勘違いになります。
ある魔法使いがレベル３魔法の知識があったとします。前にもお話しました通り魔法は知識と熟練度のレベルが同じ分だけの魔法を扱えるわけですが、この魔法使いは知識レベル３、熟練度レベル２しか持っていませんでした。そうなりますと扱える魔法はレベル２になるのですが知識的にはレベル３の魔法を認識しています。そうなるとこの魔法使いはレベル３の魔法が扱えると勘違いするわけです。
しかし撃っても撃ってもレベル２の魔法火力しか出ませんよね。
そうなるとこの魔法使いは『自分のレベル３魔法は弱いなぁ、自分の魔法は他の人より弱いなぁ』と思い込んでしまうのです。
要は『知識としての目が肥えて自分の技術のアラがわかるのだけれども、それをどうしていいのかがわからない状態』になるのですね。
つまりこの場合のスランプの脱出方法は熟練度をあげる、つまりデッサンをやって技術的問題点の底上げをしてあげれば解決します。
逆に熟練度レベルが知識レベルよりも高い場合は、模写や技術本を読んで先人の知恵を増やしてあげればいいわけです。
デッサンと模写は、どちらもまんべんなくやらなくてはいけない、ということがよくわかりますよね。

Point 成長しない人の特徴

成長しない人の特徴としては、何も見ずに手癖で描いてしまうところです。
手癖で描いたデッサンを無装備の状態と考えると、観察して描いたデッサンは経験値２倍のアクセサリーを装備しているくらい経験値に大きな差があります。
意識してやることでこんなに大きな差ができるのであればやったほうが断然お得ということなのです。

人物編

人物を描くときの全体のバランスや、目や口などパーツごとに描き方を解説しています。
通しで読んでも良いですし、苦手なパーツだけ先に読んでも OK です。

著：ダテナオト

1章 人体のバランス

人体のバランスを知ろう

Q. バランスが良いのはどっち？

まずは人体のバランスの基本を解説していきますが、AとBどちらが良いバランスに見えますか？
実はどちらも基本のバランスからズラして描いたNG例です。
Aは手が長く、腰の位置がやや高くなっているのでさらに手が長く見えてしまいます。逆にBは手が短く腰の位置が低いので胴が長く見えてくびれがあるのに寸胴な印象になってしまっています。
では、基本となる人体のバランスはどうなっているのかを解説していきます。

頭身の基本ルール

まずはよく使う5.5〜8頭身のバランスを説明します。5.5〜8頭身はどれも同じバランスで描くことができます。
ここでは、6.5頭身を参考に描き方を解説していきます。基本となるこのバランスをよく覚えましょう。

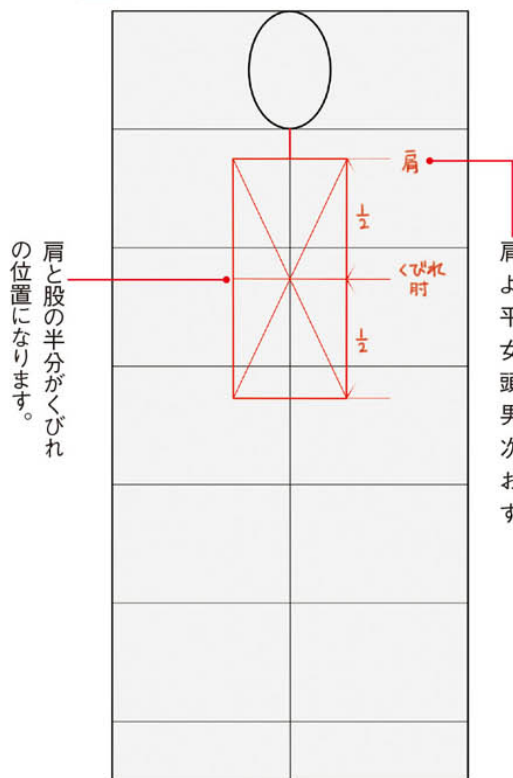
Point

5.5〜8頭身以外の場合…

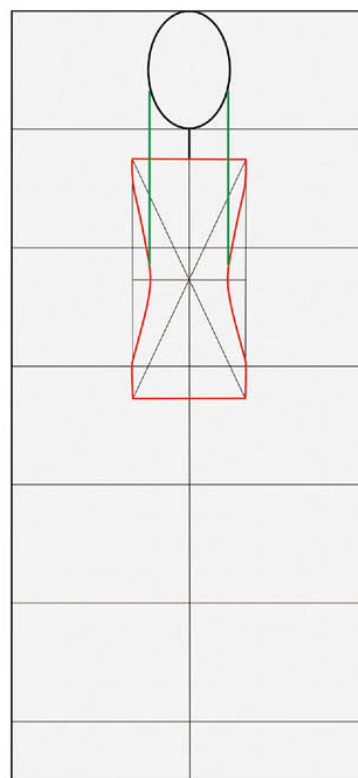
2頭身や3頭身など5.5〜8頭身以外はこのバランスを適用できませんので注意してください。

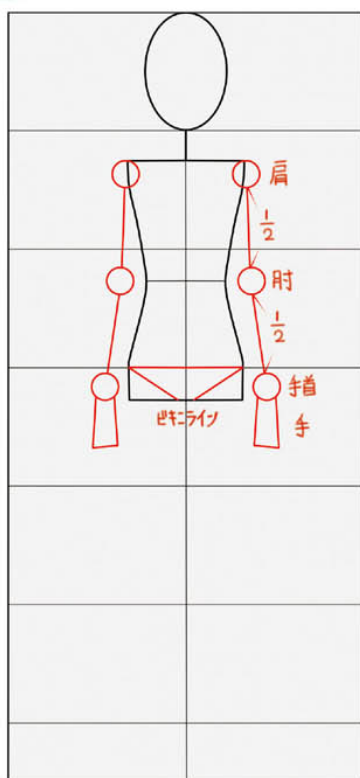
1 頭を描く

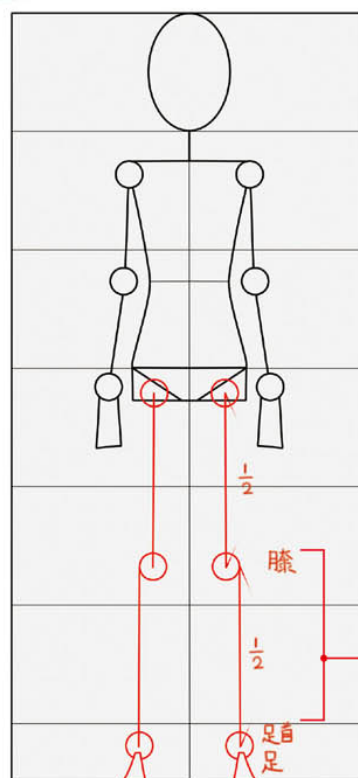
頭身の半分が股の位置になる。

2 胴体を描く

肩幅は頭身や絵柄によって差はありますが、平均的に二次元絵の女性は頭部（髪を除く頭部）の約 1.5 倍、男性やリアル絵（三次元）の女性ですとおおよそ 2 倍になります。

肩は首の長さを意識して、頭より少し下に描く。

3 くびれを描く

頭と同じくらいの幅でくびれを作る。

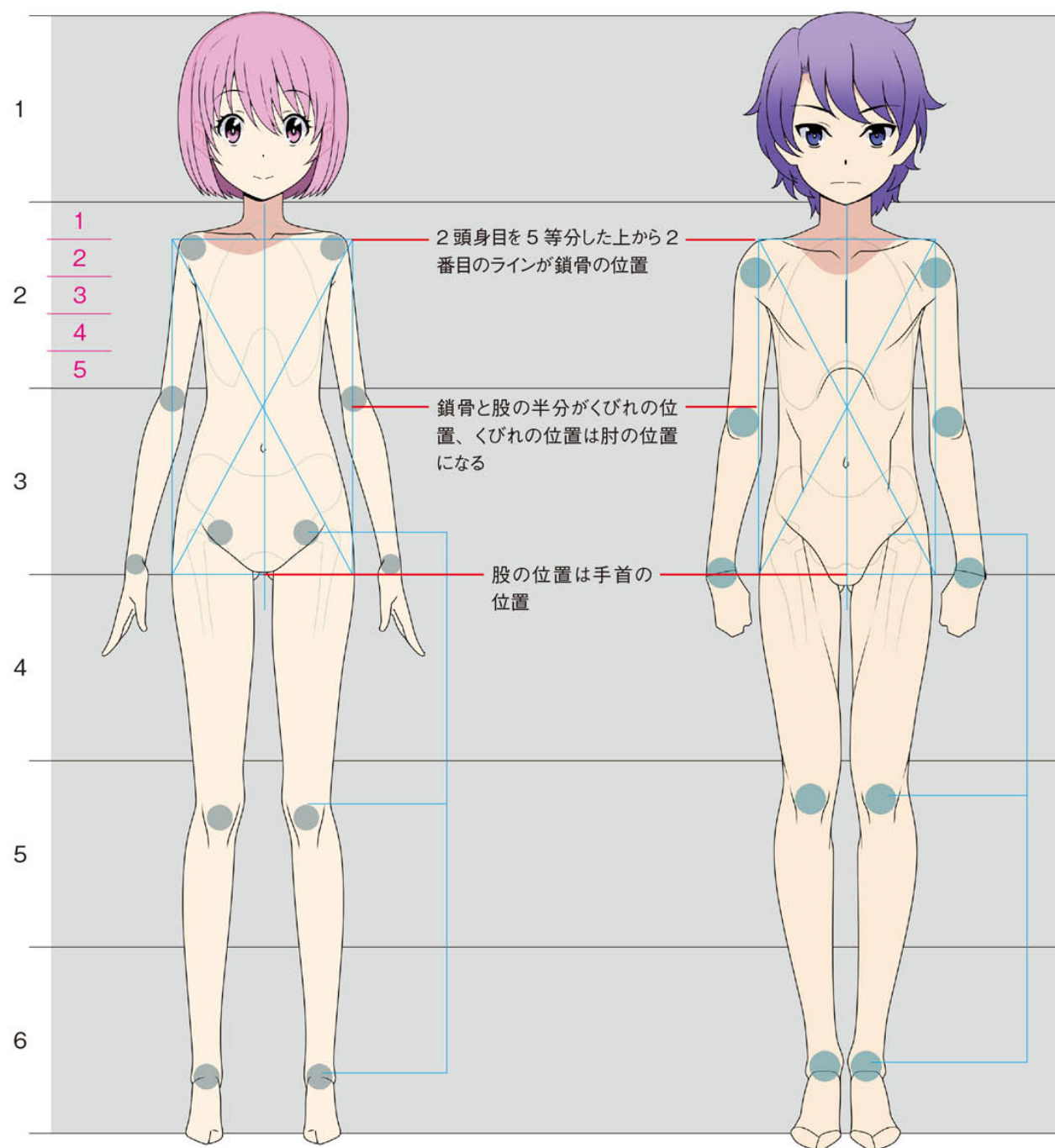
4 腕を描く

くびれの位置と肘の位置はほぼ同じ。股の位置が手首の位置になり、肩から肘と肘から手首は同じ長さ。

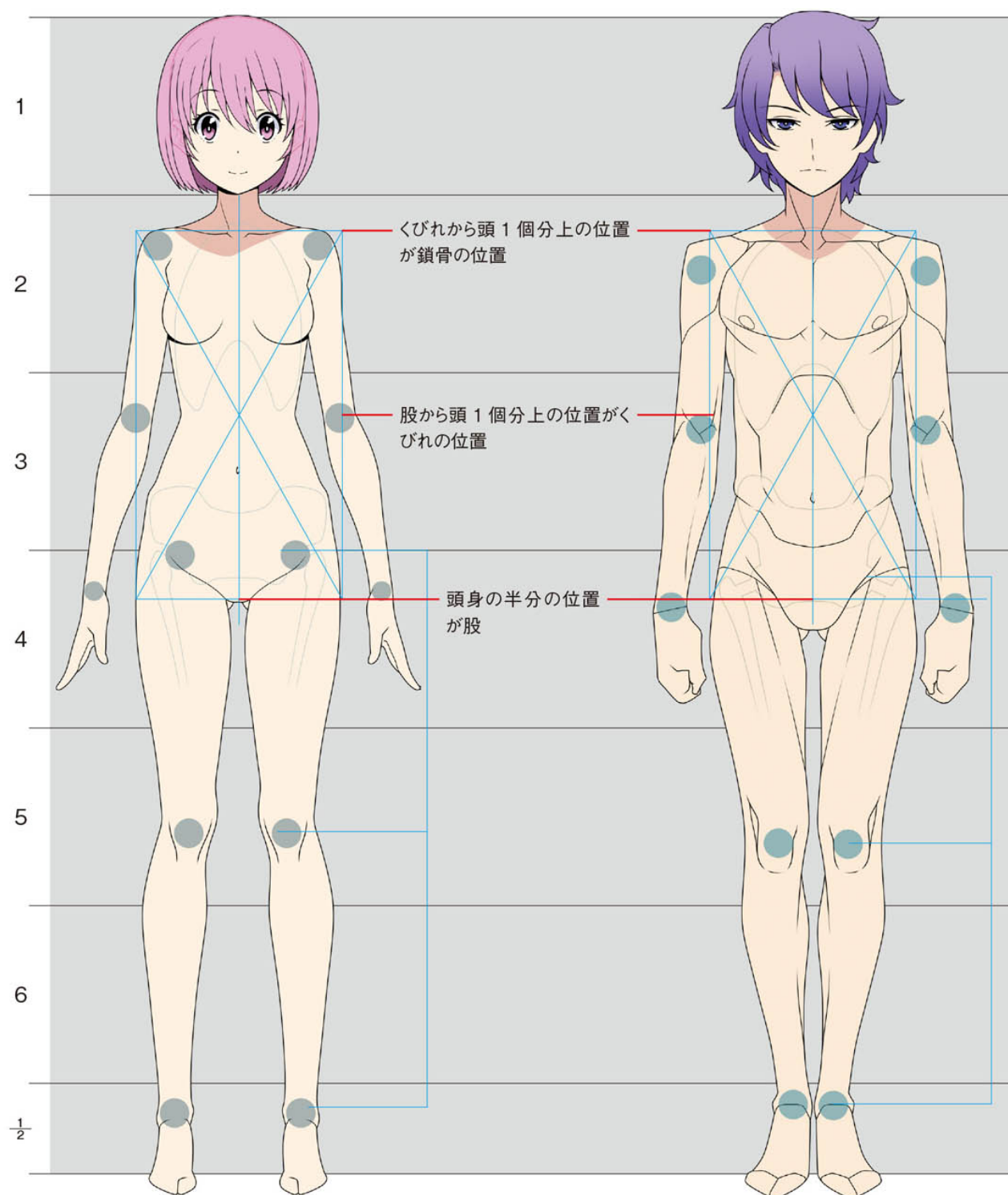
5 脚を描く

大腿骨の付け根から足首の半分が膝の位置。（太ももとスネは基本同じ長さ）

6頭身と6.5頭身の違い

それでは実際の人物を描いて見てみましょう。
ここではよく使う6頭身と6.5頭身を解説します。この○頭身と○.5頭身では肩の位置の描き方が異なりますので注意が必要です。
これで人物の基本的なアタリを描くことができます。
細かいパーツの描き方はこの後の各パーツの描き方で詳しく解説していきます。

●6頭身の描き方

まず「基本頭身のルール」の通りに描きます。男女共にバランスは同じです。

● 6.5頭身の描き方

6頭身と同様に「基本頭身のルール」の通りに描いてみましょう。

他方向からの描き方

6.5 頭身の側面を見てみましょう。横や斜めになっても体のバランスは変わりませんので、正面のときのバランスを意識しながら位置を決めていきましょう。

●側面

1
2
3
4
5
6
$\frac{1}{2}$

鎖骨が真横

首がまっすぐ

肩が後ろに引きすぎている

胸部の傾きがない

骨盤の傾きがない

脚部のS字がない

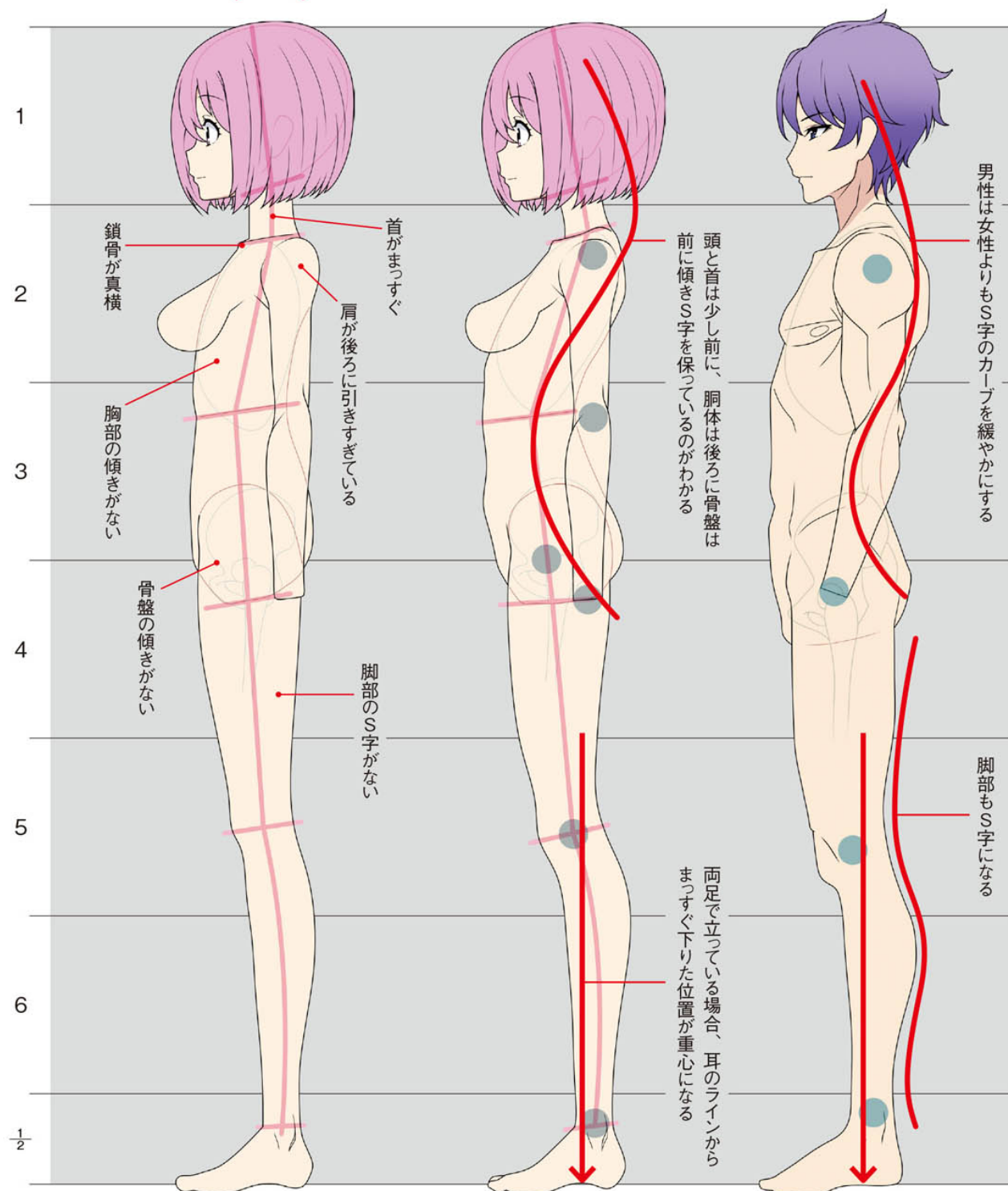
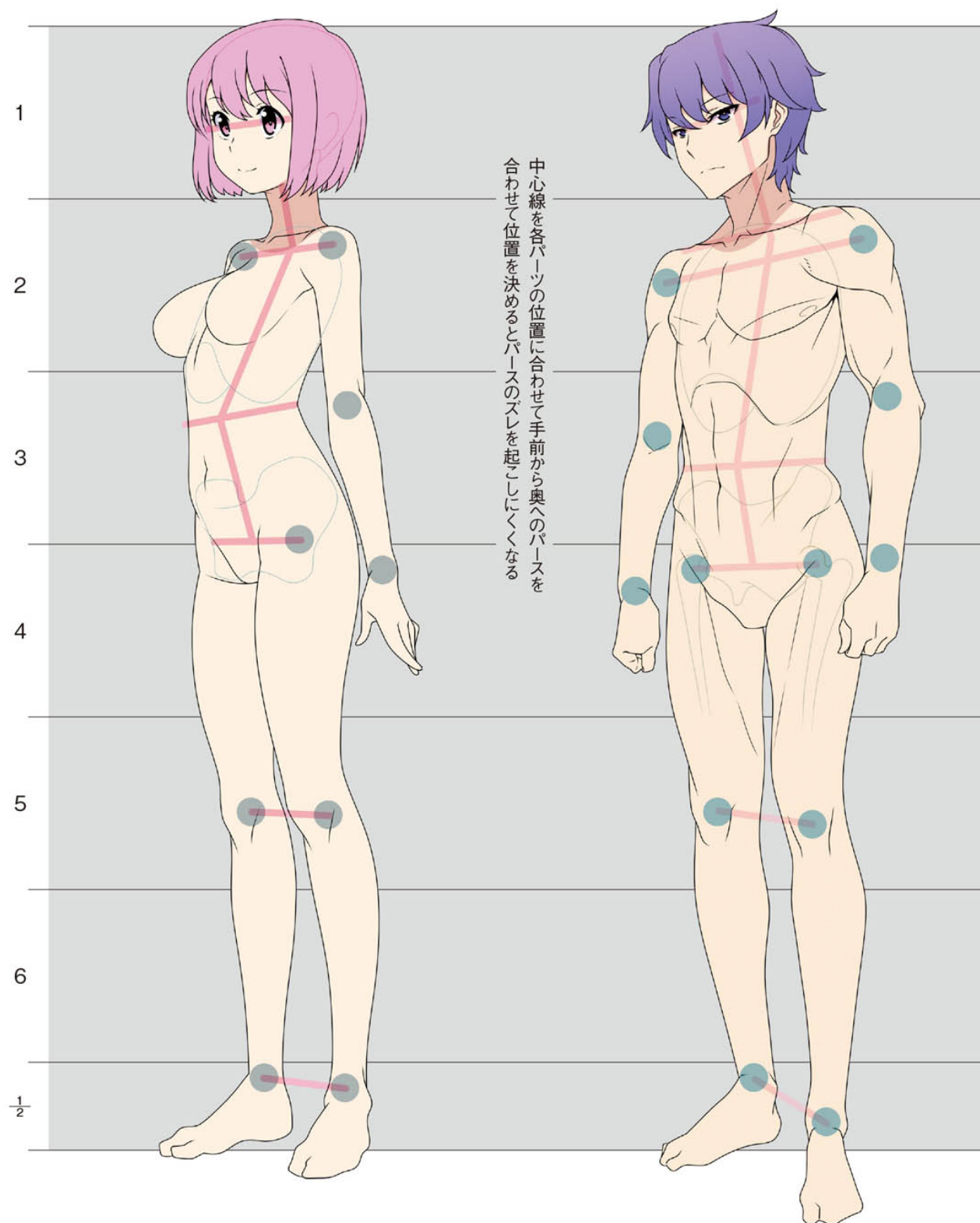
頭と首は少し前に、胴体は後ろに骨盤は前に傾きS字を保っているのがわかる

両足で立っている場合、耳のラインからまっすぐ下りた位置が重心になる

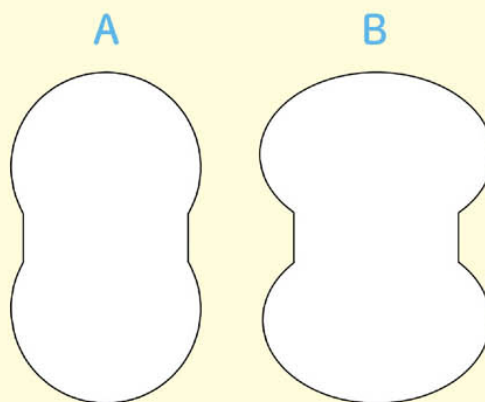
男性は女性よりもS字のカーブを緩やかにする

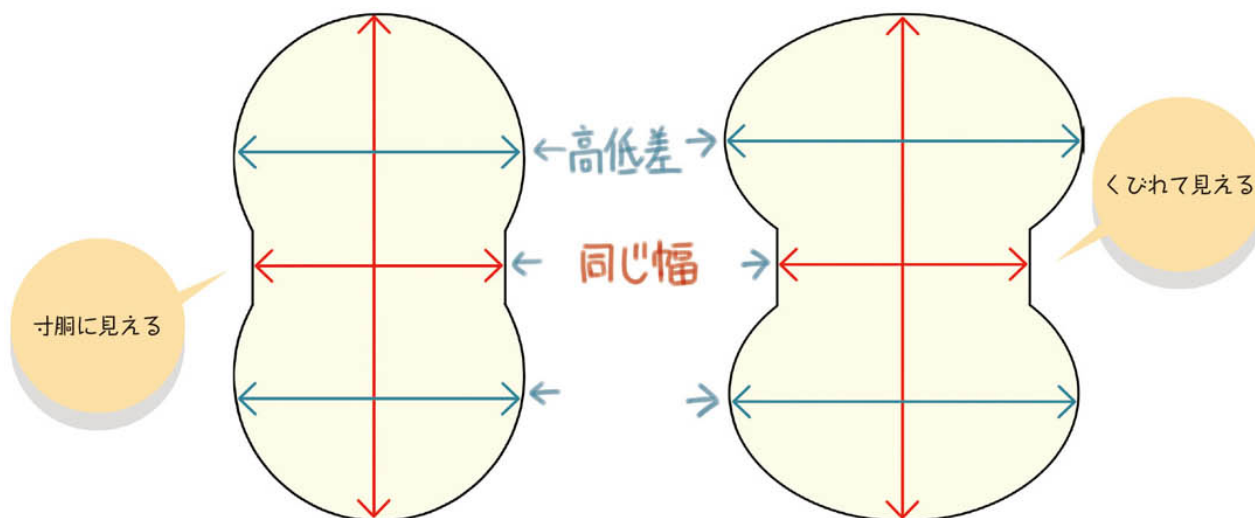
脚部もS字になる

●斜め

1
2
3
4
5
6
1/2
中心線を各パーツの位置に合わせて手前から奥へのパースを合わせて位置を決めるとパースのズレを起こしにくくなる

くびれは変わらない

Q. どちらがくびれて見える?

ここにあるAとBを比べたとき、皆さんはどちらがくびれて見えますか？
おそらくはBと答えると思いますが、実は縦横の中心の幅はAもBも変わりません。この2つの違いは上下のでっぱりの幅だけなのです。
どうしてくびれや関節部分は大きく幅を変えないのでしょうか。
解説していきたいと思います。

くびれとは

「くびれを作る」とはくびれ部分を細くするのではなく、その上下のパーツ胸と腰のサイズを変えることで作ることができます。
たとえば脚部ならば膝に対して太ももとスネの幅を変えることでメリハリのついた体型に見せています。
この幅の違いをうまく扱えればスレンダー、グラマー、ぽっちゃりとさまざまな体型を再現することが可能になります。

女性の体型の違い

女性の体型の違いを見てみましょう。人体のバランスは同じにして、細身と太目のキャラクター作ってみました。

Point

関節は太りにくい

人間の関節部分には動く部位ですので脂肪が少ないため太くなりにくいのです。逆に関節部分も太くするとかなりぽっちゃりとした体型になります。

細身　基本　太目

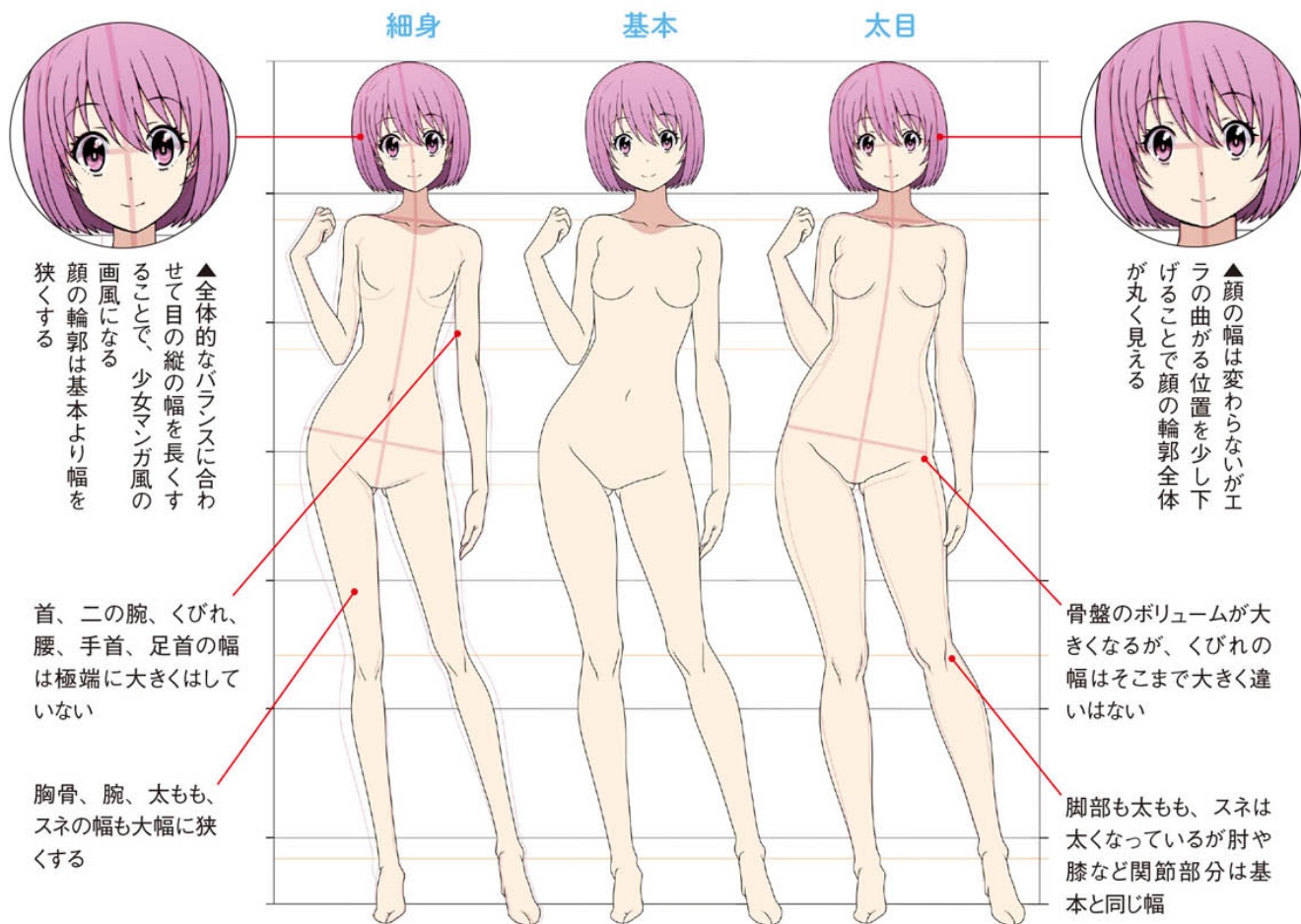
▲全体的なバランスに合わせて目の縦の幅を長くすることで、少女マンガ風の画風になる
顔の輪郭は基本より幅を狭くする

▲顔の幅は変わらないがエラの曲がる位置を少し下げることで顔の輪郭全体が丸く見える

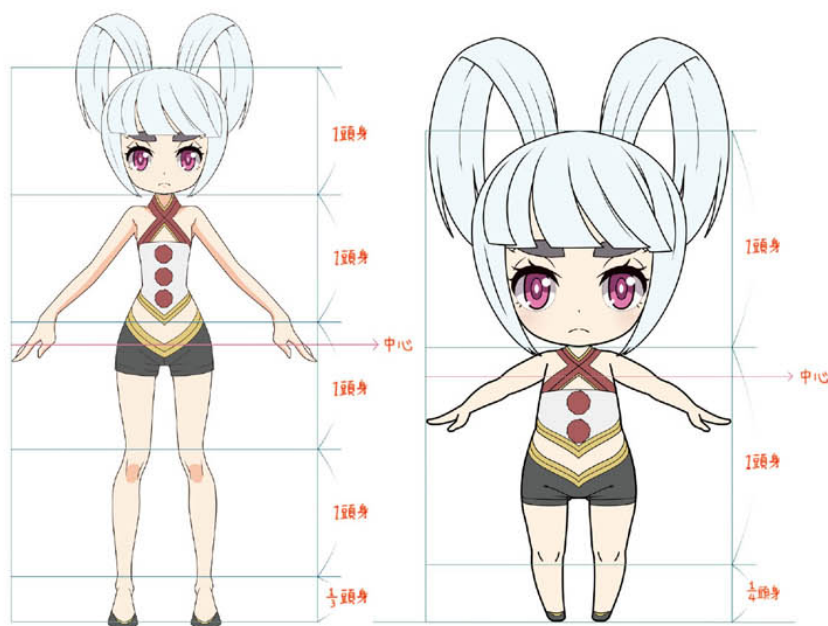
首、二の腕、くびれ、腰、手首、足首の幅は極端に大きくはしていない

胸骨、腕、太もも、スネの幅も大幅に狭くする

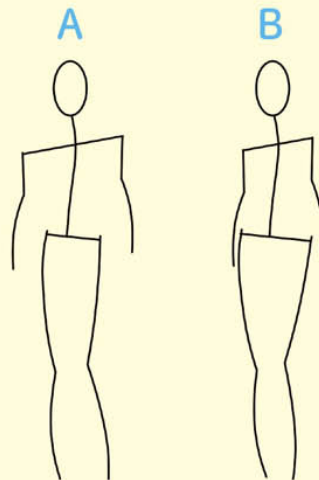
骨盤のボリュームが大きくなるが、くびれの幅はそこまで大きく違いはない

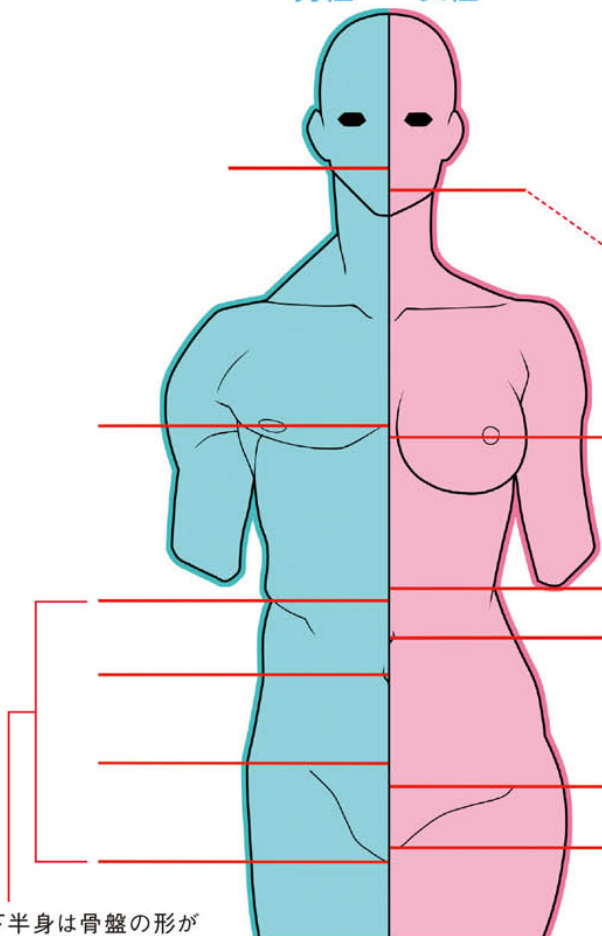
脚部も太もも、スネは太くなっているが肘や膝など関節部分は基本と同じ幅

3頭身について

ここにほとんど４頭身と、３頭身ちょっとの絵があります。
初めにお話をした基本通りですと、頭身の半分は股の位置でしたよね。
ところがこれを見ると、そうなってはいません。
これは６頭身より頭身が下がると特殊なバランスになるからです。

４頭身の中心は股の少し上、３頭身の中心は胸辺りと、４頭身より３頭身のほうがより中心の位置が高くなっていることがわかります。
「頭身が下がれば下がるほど中心の位置が上がる」と覚えてください。

男は四角、女は三角

Q. どちらが男性?

まずは右図を見てください。AとBは頭、手足とすべて線と丸でできていますが皆さんはどちらが男性で、どちらが女性に見えますか?
おそらく多くの人はAが男性、Bが女性と答えると思いますがそれはなぜでしょうか?
そう、違いは肩幅と腰幅にあります。男性と女性では筋肉のつき方や骨の形状などたくさんの違いがあるのですが、決定的な差を作っているのがこの肩と腰の幅の違いです。
こんな棒人間ですら男女の差を感じるわけですから相当な差ですね。

体の違い

男性　女性

● パーツの位置の違い

パーツの位置の違いを見てみましょう。
ただし、これはあくまでも基本になります。基本を知っていれば「男性らしい特徴を持った女性」や「女性らしい特徴を持った男性」を描くことも可能です。是非色々チャレンジしてみてください。

アゴ
男性は高く、女性は低い

乳首
男性は高く、女性は低い

くびれ
男性は低く、女性は高い

へそ
男性は低く、女性は高い

腰
男性は高く、女性は低い

股
男性は低く、女性は高い

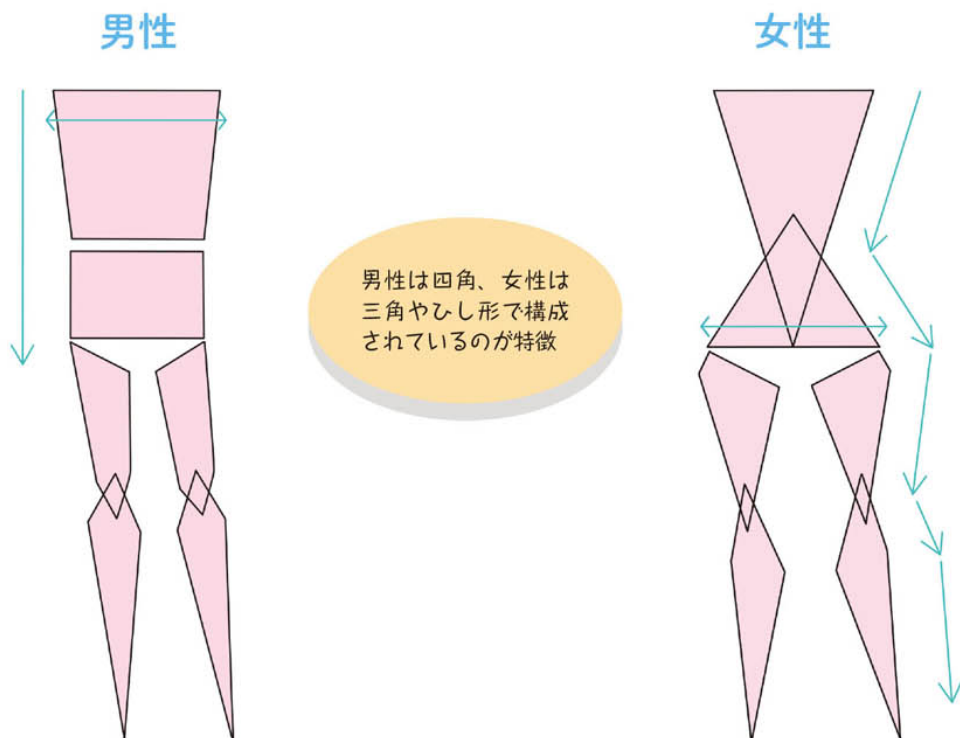
下半身は骨盤の形が異なる。
→骨格の違い(p.30)

● 記号化してみる

先ほどの解説を踏まえて直線で記号化してみると図のようになります。

男性

男性は四角、女性は三角やひし形で構成されているのが特徴

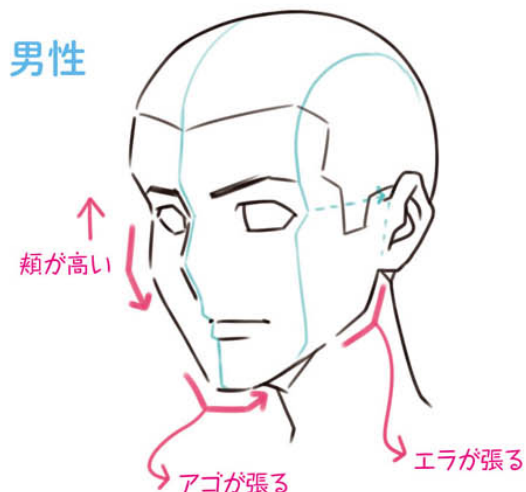
女性

男性は胴体がほぼ真下になり、あまり凹凸がありません。

女性は胴体の上下（胸骨と骨盤）に大きなメリハリがついていますね。

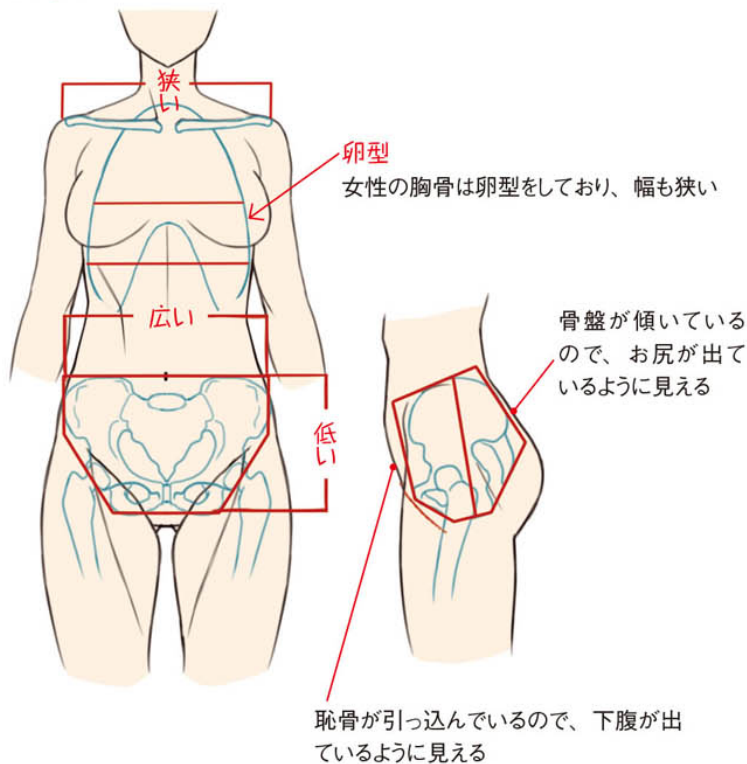
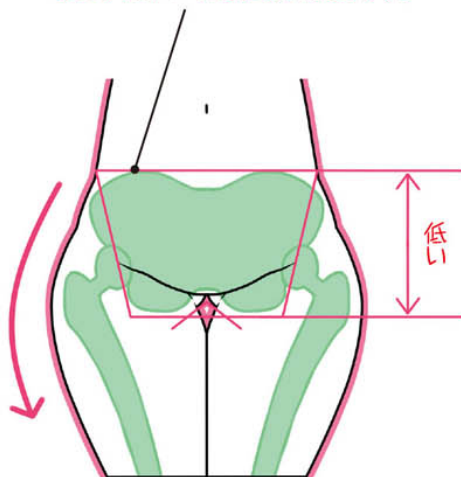
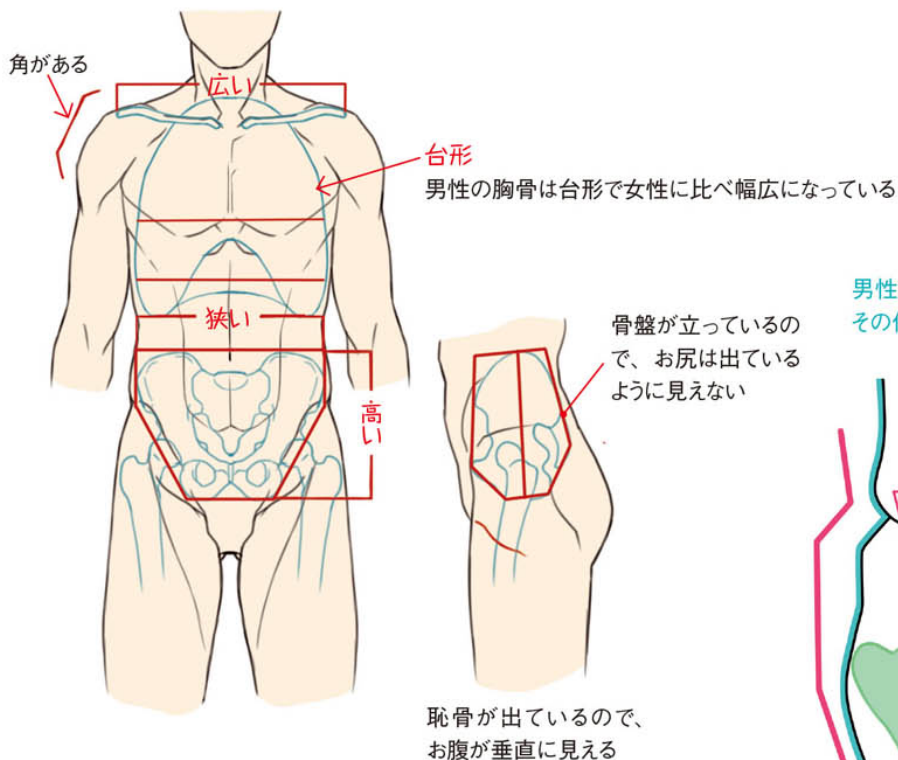
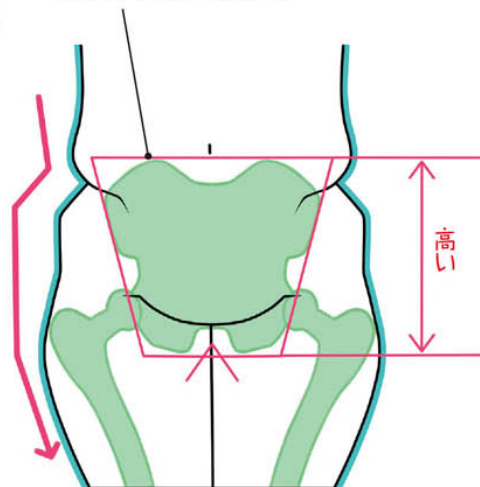
顔の違い

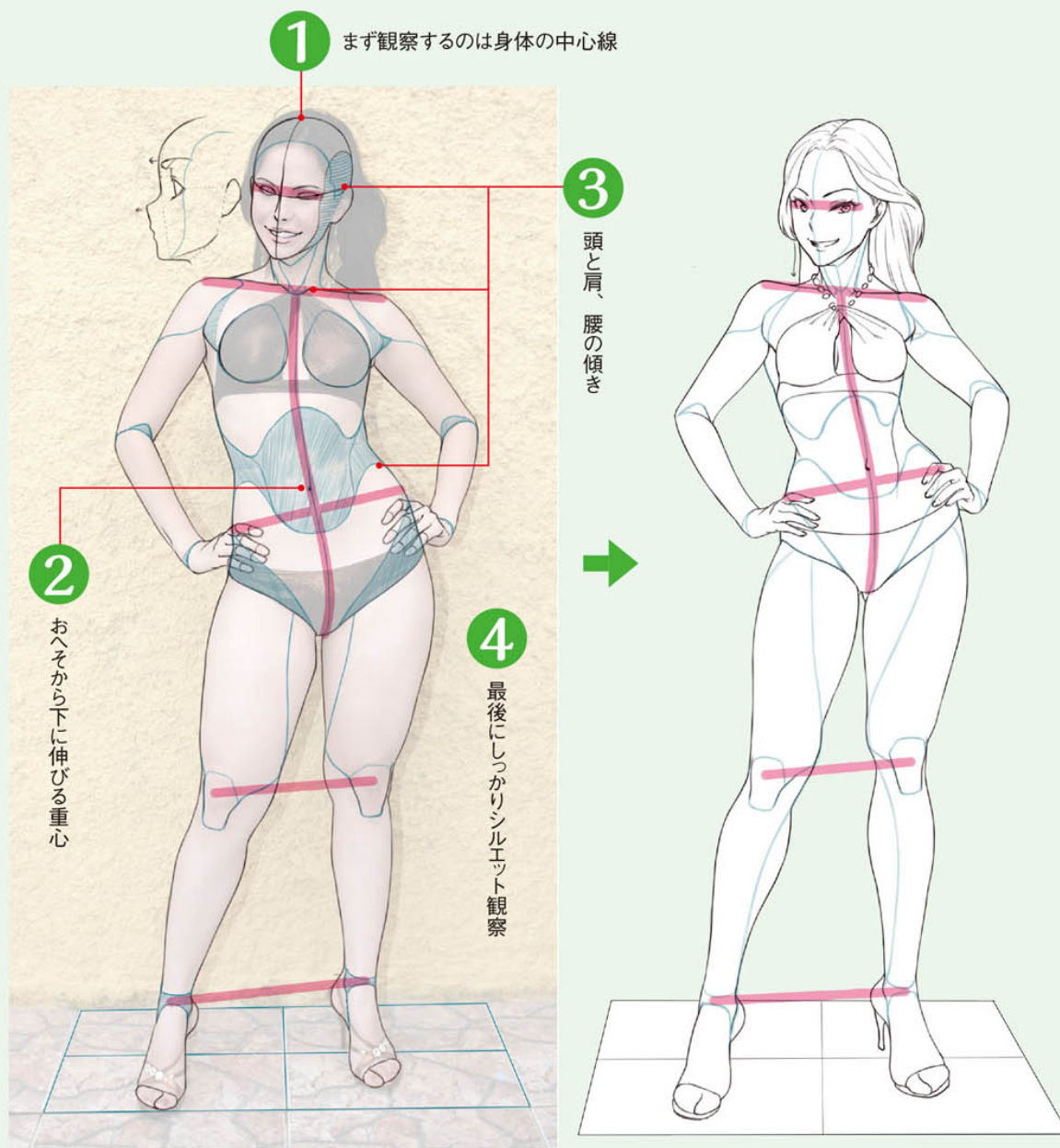
それぞれ顔の特徴を見てみましょう。男女の顔の違いで最も顕著なのが頬、アゴ、エラの形状です。
男性は頬が高く、アゴやエラが張り、全体的にゴツゴツとした印象です。
女性は頬が低く、アゴやエラもシャープで丸みの印象です。

女性

男性

骨格の違い

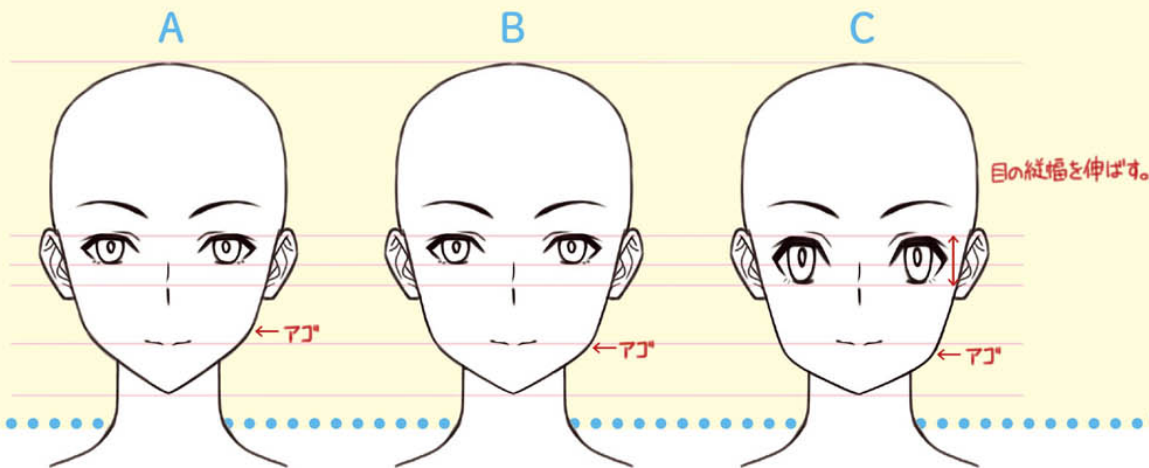
なぜ男性と女性で体格が異なるのか。それは胸骨や骨盤の形状が異なるからです。

女性

男性

Column 補助線を使って写真からデッサンする

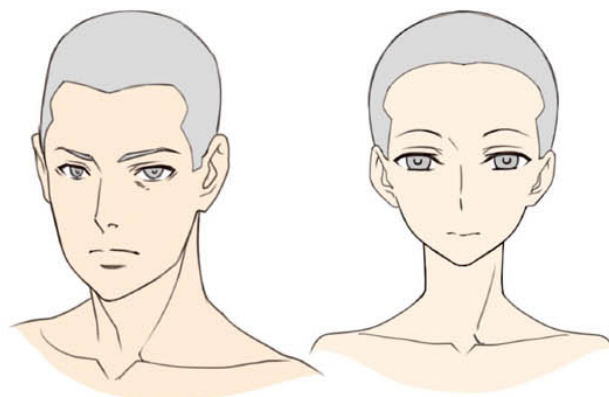
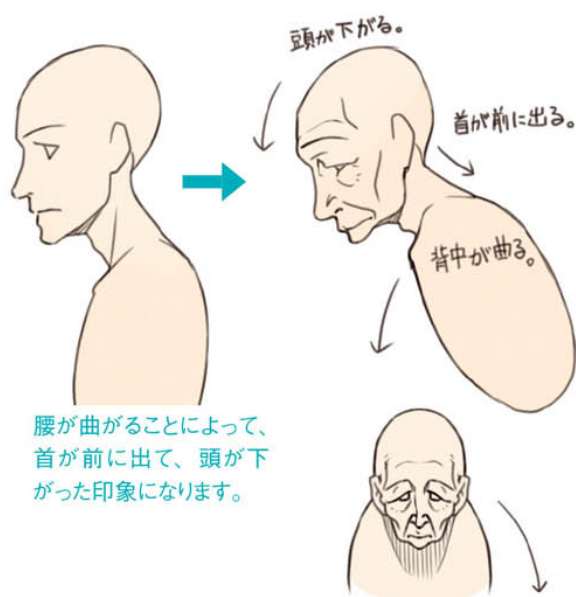
下の図は、左の写真をもとに実際にデッサンをしてみたものです。
写真のほうにさまざまな補助線がひかれていますよね。まずはよく写真を観察して実際に描き込んでみましょう。そうすればさまざまな発見があるはずです。
とはいえ、いきなり補助線をひくには何をひいたらいいのかがわからないと思います。

まずは❶〜❷のポイントをしっかりと観察し、補助線をひきましょう。これらのポイントがわかれば、本書の内容をよーく理解することで必ず皆さんもこのくらいのデッサンなら造作もなく描くことができるようになります。
覚えることはちょっと多いですが諦めず少しずつで良いので一緒に頑張っていきましょう。
一回覚えてしまえばその知識は皆さんのお絵描きライフの大きな助けになることは間違いありません。

年齢の違いはシワだけじゃない

Q. どの絵が一番若く見えますか？

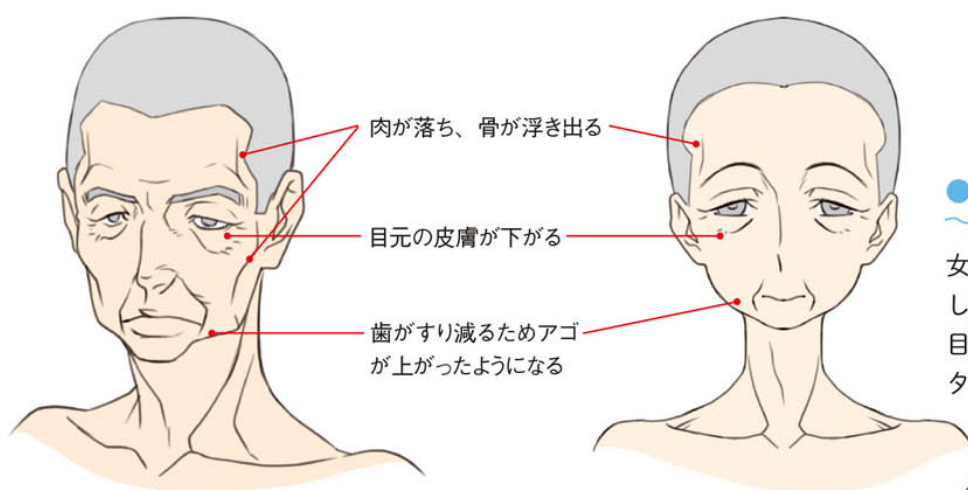
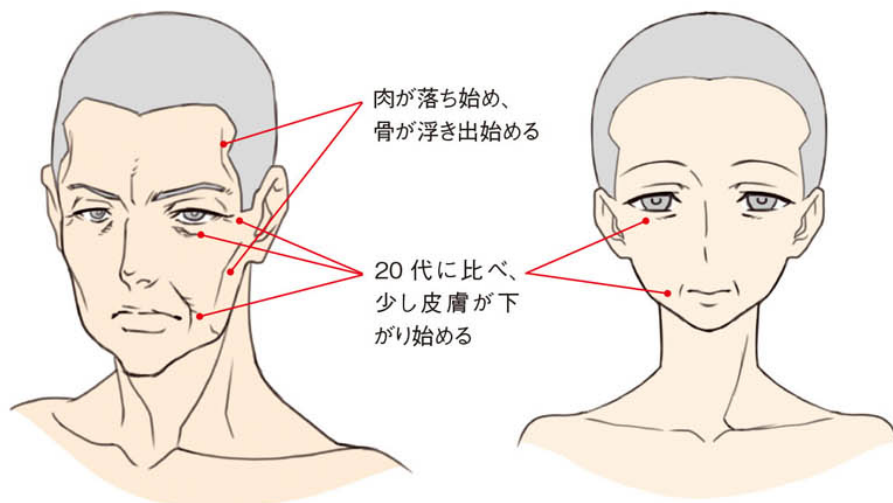
まずは下図を見てください。目や口の位置は同じ絵ですがどの絵が一番若く見えますか？
おそらくＣが一番若く（幼く）見えると思います。
Ａを基本の絵としたとき、Ｂはアゴの位置が低く、ＣはＢよりアゴの位置を下げ、さらに目の長さを縦に伸ばしています。
こうして見るとＡからＣへと年齢が下がった印象を受けるのではないでしょうか。
年齢の違いを出す場合、アゴの位置（カーブの位置）と目の縦の長さに気をつけるだけで差を出すことができます。

年齢の変化

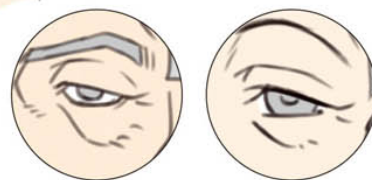
右図はだいたい 20 代～ 30 代くらいの男女です。ここを基本に老年期までの変化を見ていきましょう。
主な変化は以下の 2 点です。しっかり意識しましょう。

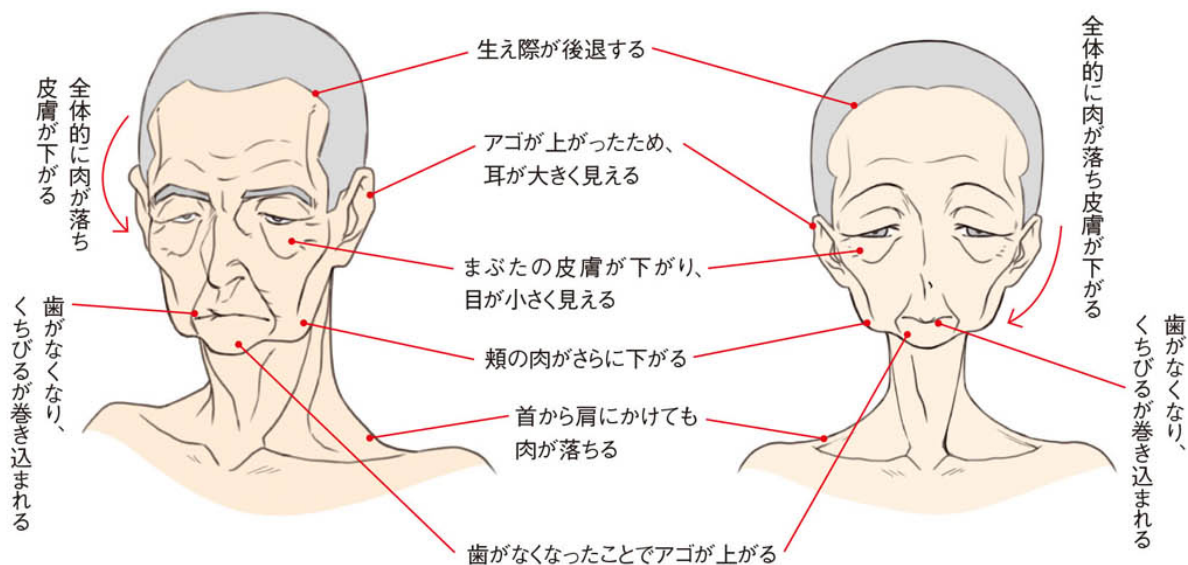
腰が曲がることによって、首が前に出て、頭が下がった印象になります。

1. 皮膚のたるみ
シワが重力にしたがって下がってくるので、皮膚がたるんでいきます。

2. アゴの面積が減る
歯が抜け落ちたりすり減ることでアゴが小さくなります。

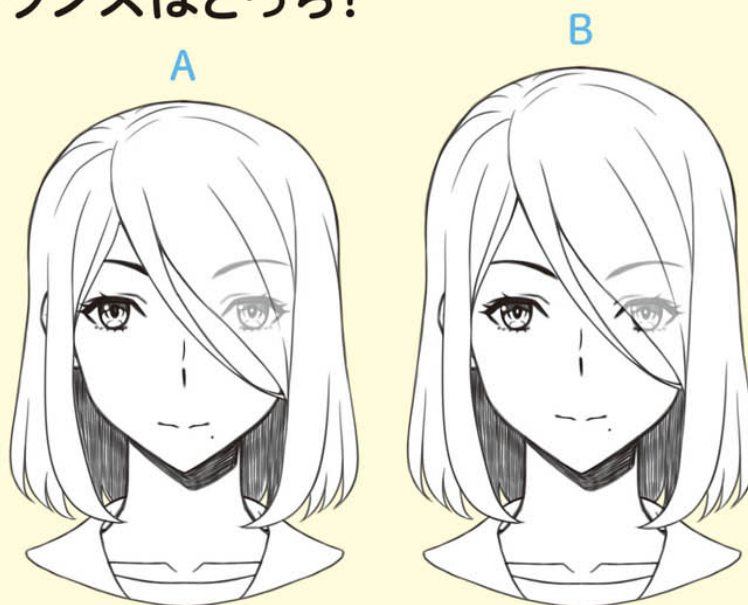
●40代～

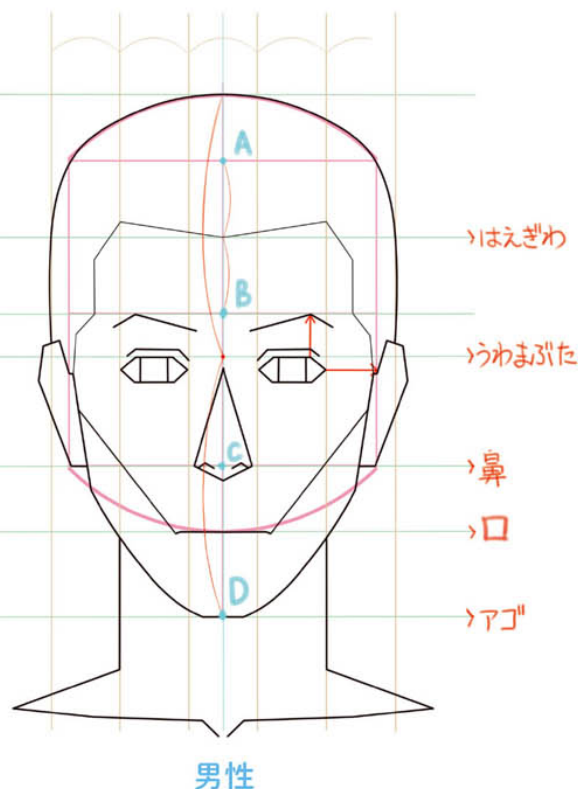
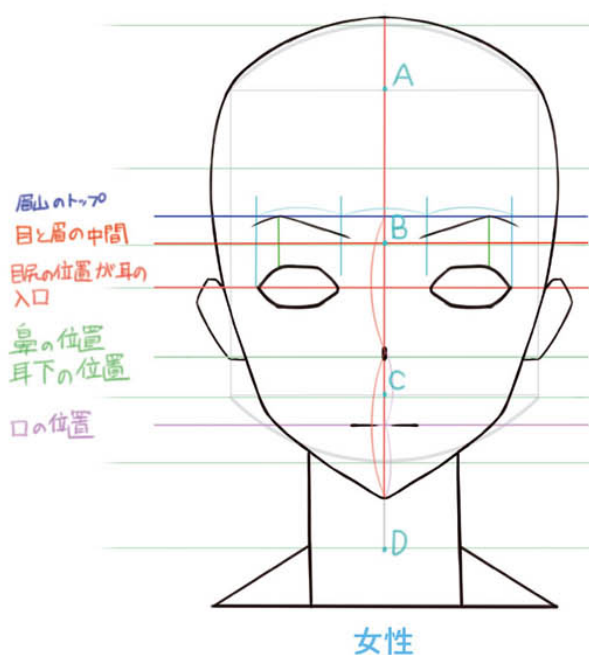
皮膚が下がり始め、目元や口元にシワが目立つようになります。
男性は肉が落ちてくるため、顔がややゴツゴツした印象になります。

●50代～

女性も肉が落ちてくるため、少し筋っぽい印象に。
目の周りや頬の皮脂が下がり、タレ目になっていきます。

●60代、70代～

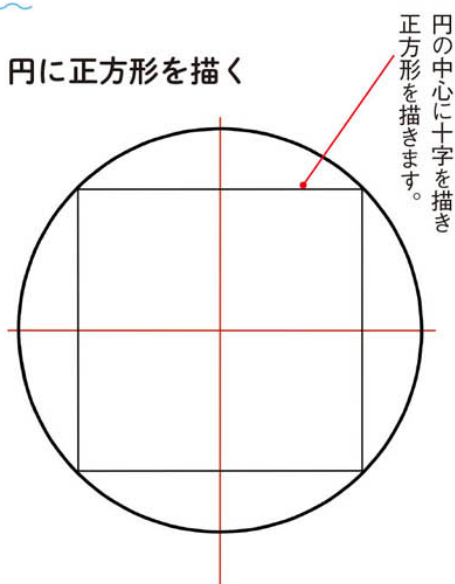
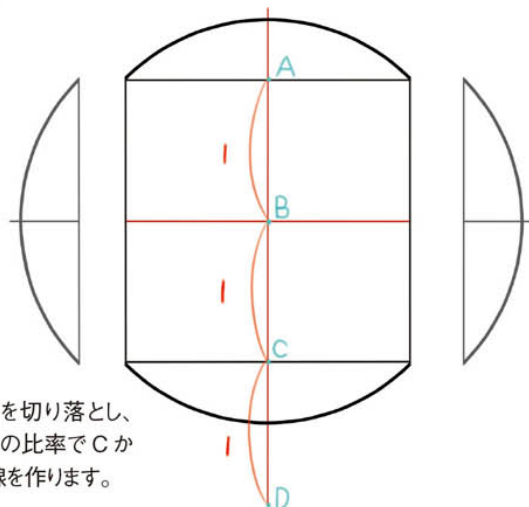
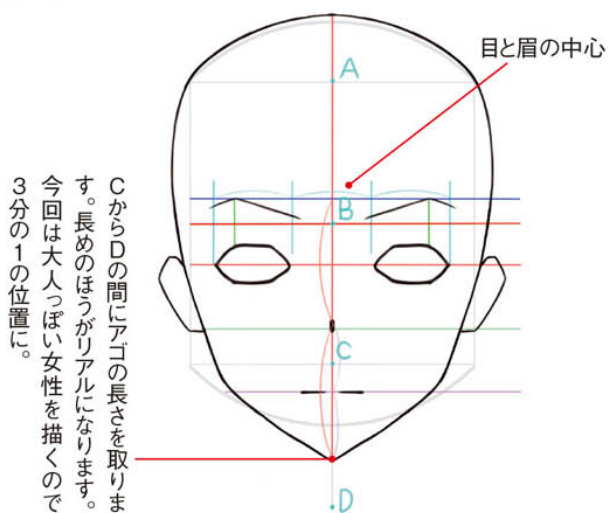
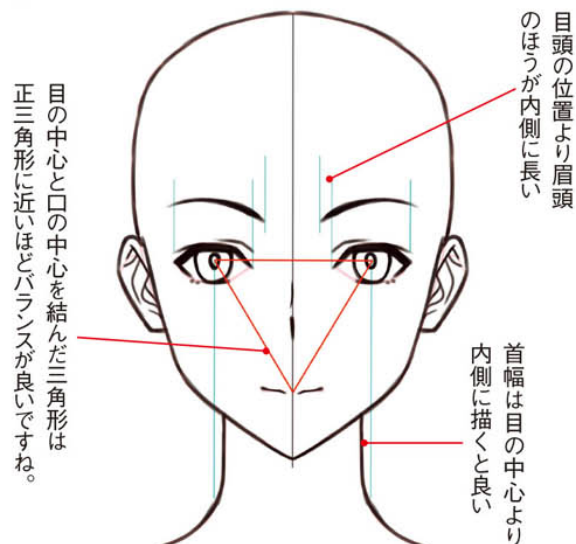
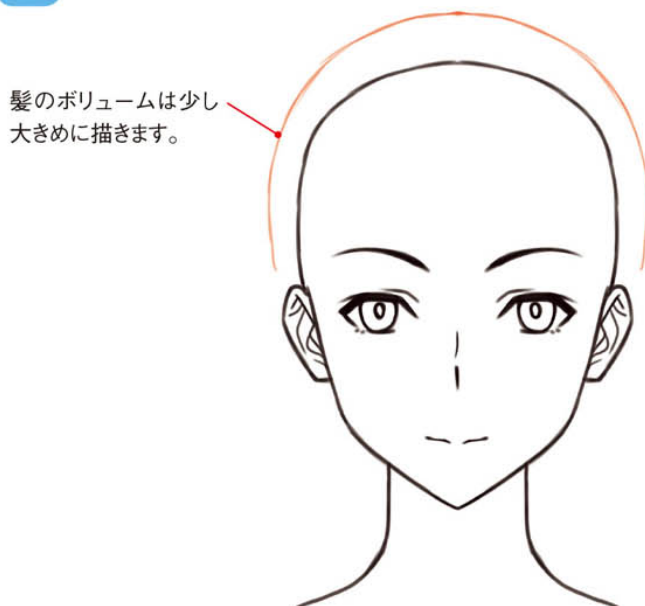
顔だけでなく、首の周りの皮膚や肉が落ちてきます。
下がった皮膚が垂れ下がるような印象になります。男女共に生え際が後退します。

バランスの良い顔を描くには

Q. 自然な顔のバランスはどっち？

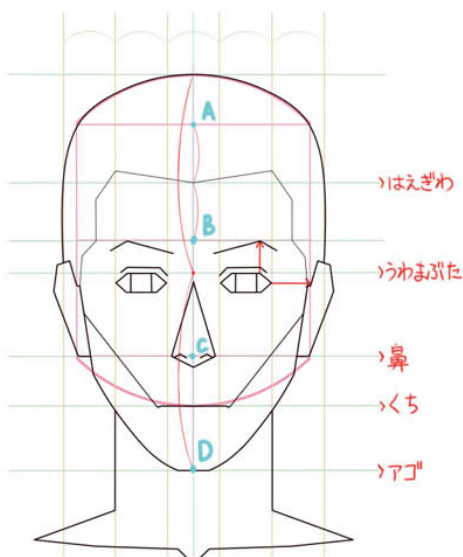
まずは右の図を見てください。Aのほうはなんだか不安定な印象がありませんか？
人物を描くときに、顔のパーツの位置を意識したことはありますか？　目の位置、鼻の位置、口の位置…。
まずは基本のパーツ位置をしっかりと覚えていきましょう。

顔のバランス

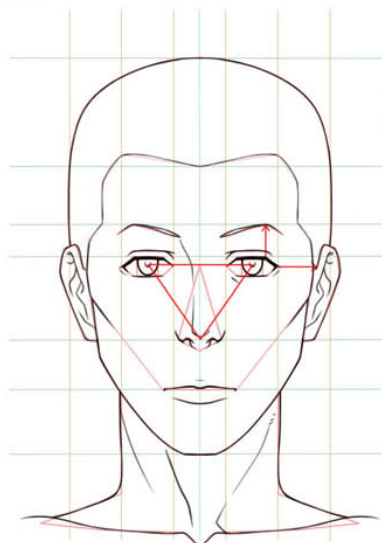
男女の顔のバランスを見比べてみましょう。
女性と男性ではバランスがかなり違うことがわかります。

顔を描いてみる

●女性

1 円に正方形を描く

2 両サイドを切り落とす

3 アタリを描く

4 パーツのバランス

5 髪のボリュームを描く

6 清書する

●男性

1 アタリを取る

女性と同じアタリから男性の場合はアゴを長めに取る。今回はDの位置。

2 パーツを描き込む

男性の場合は目の中心と鼻の頭を結んだ線が正三角形に近いほどバランスがよく見える。

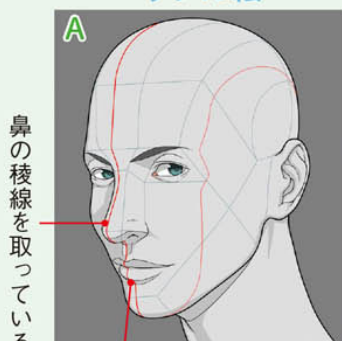
3 2次元の男性の場合

2次元の男性も同じバランスでパーツのみの変更で描き分けられる。

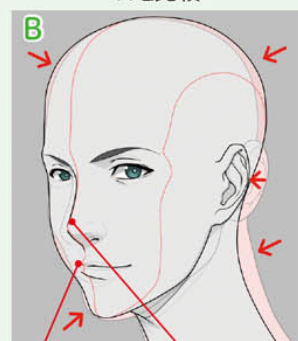
Column リアル絵と2次元絵

写真や人物などリアルなものからイラストを起こす際に、そのまま描くとなんだか違和感が残りませんか？
イラストは2次元に落とし込む際に、さまざまなパーツを記号化しています。
特に頭部はとても複雑に記号化されています。ちょっと長くて面倒なお話ですがおつき合いくださいね。
Aはリアル絵、Cは2次元絵、Bはリアルから2次元の間……ここでは2.5次元絵としましょう。
それぞれの絵の大きな違いは中心線から見た鼻と口の記号化の違いなのです。それではそれぞれ見ていきましょう。

リアル絵

A

鼻の稜線を取っている

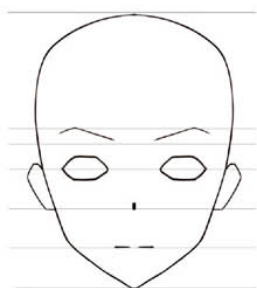
そのまま記号化しています。
Bと比べると口が前に出たように感じる

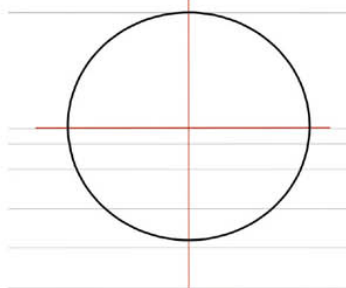
2.5次元絵
Aと比較

鼻の中心線を取る

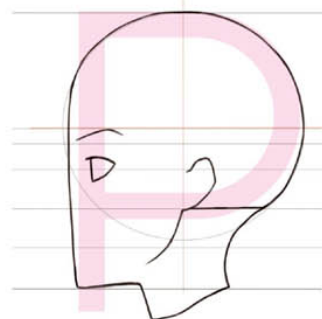
奥の口端を省略

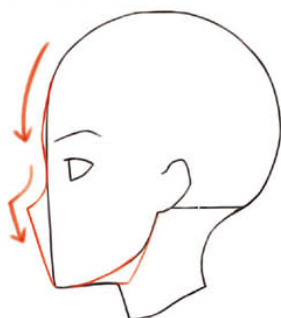
横顔を描いてみる

● 女性

1 正面からアタリを取る

正面からパーツ位置の線をひく。パーツ位置は正面も横も同じなのでしっかり覚えよう。

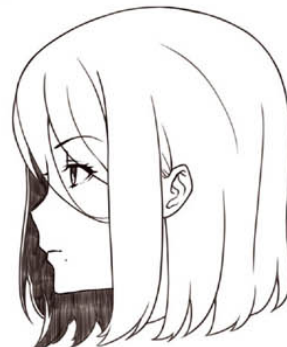
2 頭部の円を描く

横顔は正円ではなく横長の楕円になっている。

3 正面の位置に合わせてパーツを描く

眉間からアゴまで線を下ろす。形は大文字アルファベット「P」をイメージすると良い。

4 鼻からアゴのパーツを足す

眉間、鼻を足す。

5 輪郭を整理する

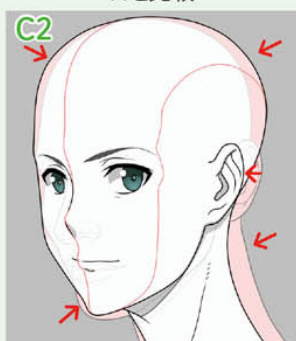
青い線のエリアは側面であることを意識する。

6 清書する

キレイに清書したら完成！

2次元絵

Bと比較

アゴをシャープにさせ狭くした分、中心位置がBよりも右にズレてしまうため口の位置も中心線を守る形で右にズレている

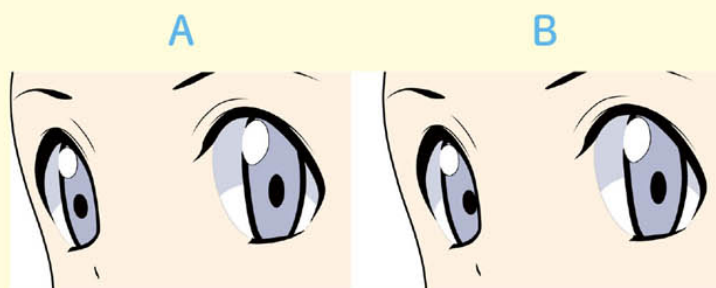
Aと比較

AとCを比較すると後頭部の厚みと耳の位置の違いがよくわかる

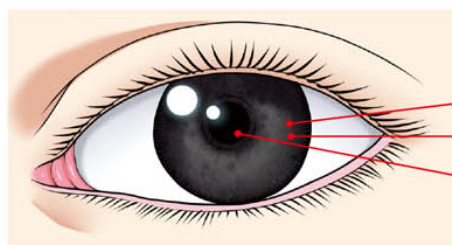
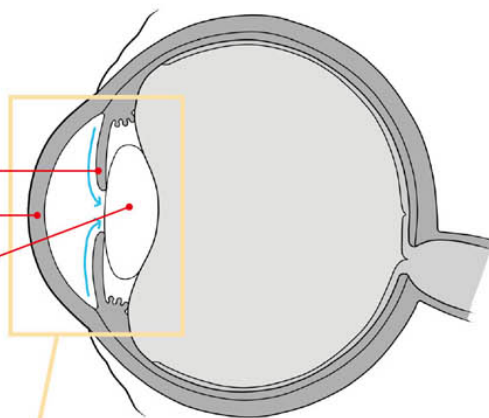
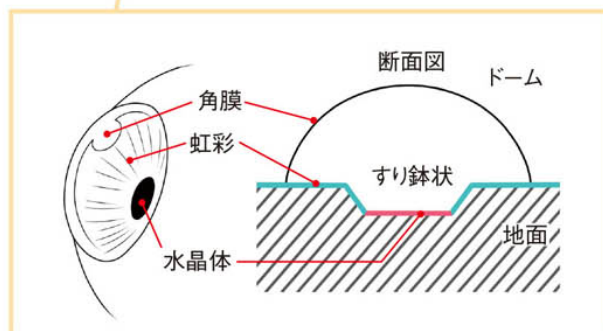
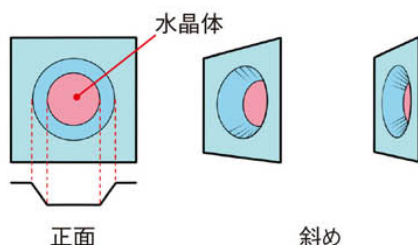
AからCへと移るにつれて後頭部が大きく肥大し、また耳の位置も顔側にズレていることがわかります。
これは目のサイズが大きく関わっています。目が大きくなるとどうしても顔が大きく見えてしまいますので後頭部を大きくすることでバランスを保たなくてはいけません。
しかし後頭部を大きくすると頭部自体の大きさが肥大してしまい頭身が下がってしまいますよね。そこで長い年月をかけて2次元絵では耳を顔側にズラし、後頭部の面積を擬似的に大きく見せかけることでこの問題を解決しているわけです。
写真などからの2次元絵デッサンをする場合は、ここを注意して描くと良いバランスになります。（頭部の描き方はp.54を参照）

2章 顔の描き方

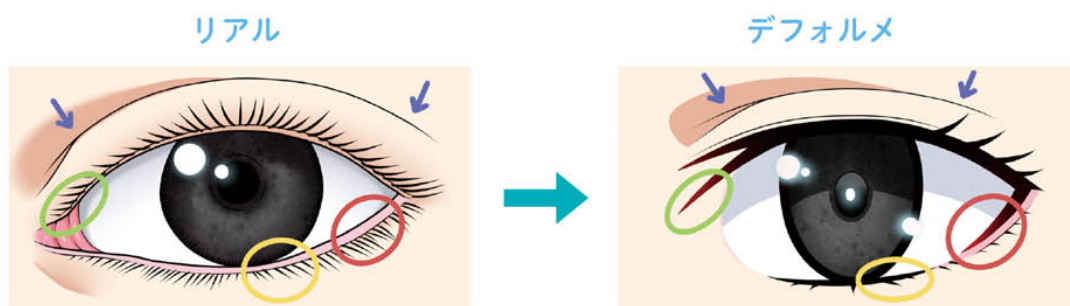
目の瞳孔はすり鉢状になっている

Q. 目の焦点が合っているのはどっち?

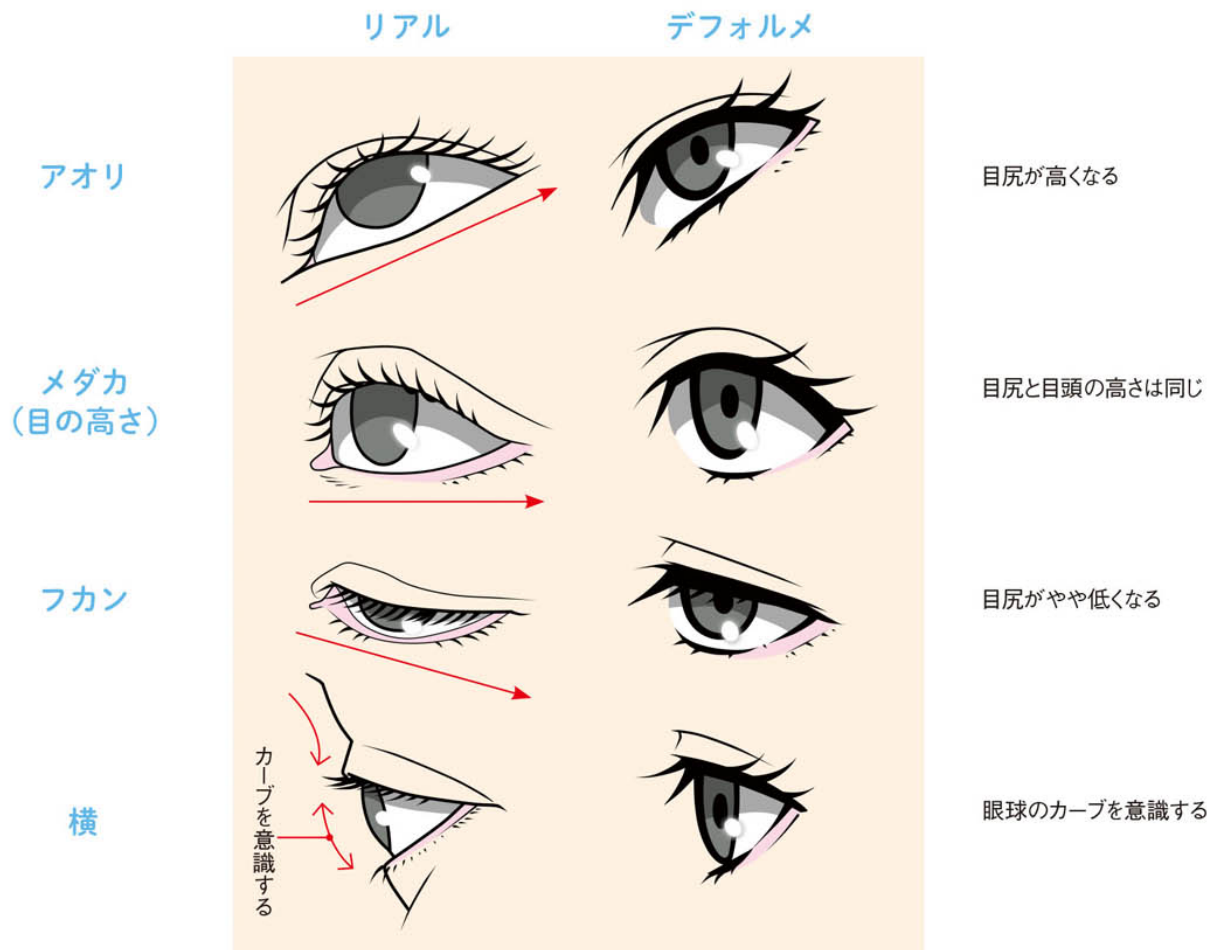
まずは、右の図を見てください。一見どちらも違和感がないように見えますがAのほうはなんとなく目線がちぐはぐに見えませんか？
それは右目が奥にあり、角度があるのにもかかわらず、瞳孔の位置が目の中心にあるからです。目の瞳孔はすり鉢状になっているため角度によって見え方が違うのです。

目の構造について

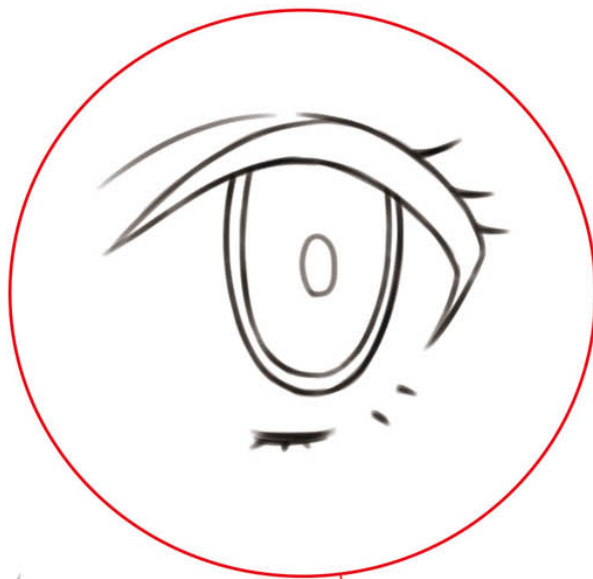
眼球の構造は大きく分けて白目、虹彩、水晶体（瞳孔）、角膜に分かれています。
瞳はドーム状の透明な膜である角膜に覆われ、虹彩は水晶体に向かってすり鉢状にくぼんでいます。なので、上の図のように角度のある斜めの顔の場合、奥の目の瞳孔の位置は、顔の中心側にズレないと、どこを見ているのかわからない表情になってしまいます。
ここをしっかりと意識することで、目線がしっかり合っている目を描くことができます。

リアルとデフォルメを考える

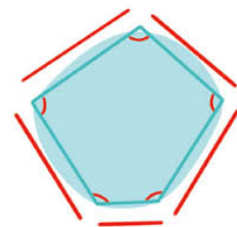
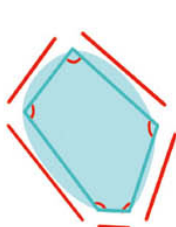
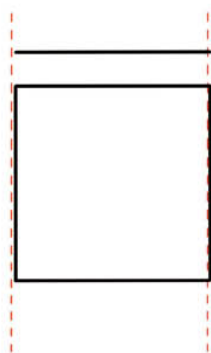
●目を記号化する

実際の目に対して、どこのパーツがどのように記号化されているのかを見てみましょう。イラストを描くときになんとなく描いている部分が実際の目だと、どの部分にあたるのかがわかると思います。

●角度がついた目

目そのものは平面ではなくゆるやかな球体状にカーブしています。
アオリやフカン、斜めの顔など角度がついた目を描く場合は奥の目の目尻や手前の目の目頭のカーブの変化をよく意識しましょう。

	リアル	デフォルメ	
アオリ			目尻が高くなる
メダカ（目の高さ）			目尻と目頭の高さは同じ
フカン			目尻がやや低くなる
横	カーブを意識する		眼球のカーブを意識する

角度のある奥の目

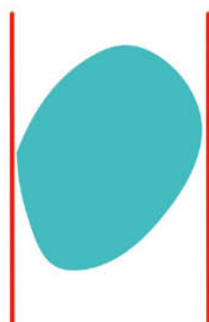
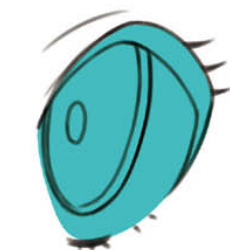
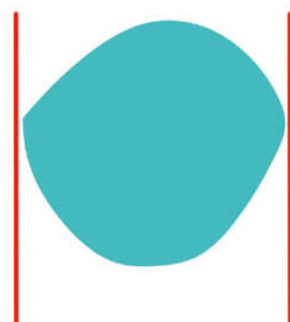
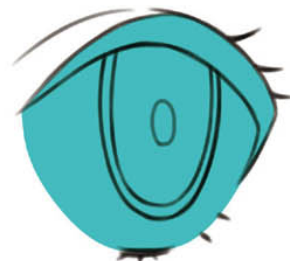
一見すると左右の目は横幅が違うだけの同じ形状に見えますが、実際には奥の目にはちょっとしたポイントがあります。

奥の目にはパースがかかる

角度のある顔を描くとき、奥になる目をなんとなく小さく描いていませんか？
ではなぜ小さく描くのでしょうか。
簡略化して四角で考えてみるとわかりやすいと思います。手前の目にはほとんどパースがかかっていないため、四角に見えますが、奥の目にはパースがかかるため圧縮されて幅が違って見えます。
また、パースがかかるため、目の角度が違うこともわかります。
目の幅と角度の違いをしっかりと意識して描きましょう。

●幅を見比べる

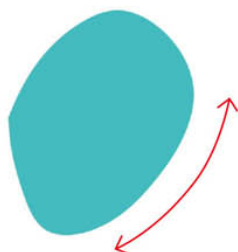
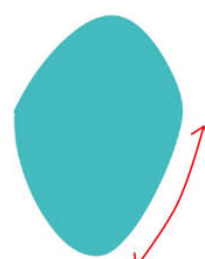
まずは手前の目と、反転した奥の目を比べてみましょう。

反転した奥の目

手前の目

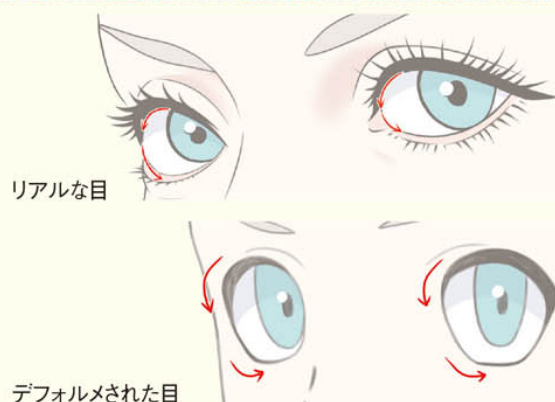
目は顔の曲面についています。奥の目は曲面の端にあるので幅が狭くなります。

●幅をそろえて見比べる

次に手前の目を奥の目と同じ横幅にしたものと奥の目を比べてみましょう。
幅を同じにしても目の形が違いますね。

反転した奥の目

奥の目と同じ幅にした手前の目

観察してみると目尻のカーブが異なります。シルエットだけ見てみるとわかりやすいと思います。

Point

目のカーブに注目

リアルな目を見てみると目尻側の線がキツくカーブしていることがわかります。
奥の目を描くときはこのカーブを意識して描くと立体的な顔が描けますので意識してみましょう。

目の形あれこれ

●目の形の基本は六角形

目の形は基本的に六角形で構成されています。この六角形を変形させることでさまざまなタイプの目を作ることができます。

基本

明るい

ツリ目 1

ツリ目 2

タレ目 1

タレ目 2

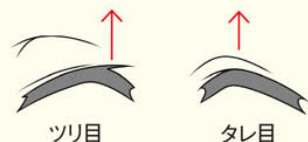
細目 1

細目 2

ジト目

Point

閉じた目の描き分け

ぱっちり開いた目の描き分けはできるけど、にっこりと笑ったときの目になると描き分けが難しいと思うことはありませんか？
目の一番高くなる部分をしっかりと意識して描くことで、にっこりと笑った目でも、ツリ目やタレ目の描き分けをすることができます。

目の表情の作り方

先ほどの目の基本にプラスしてまぶたの動きで、目に表情を作ってみましょう。

嬉しい

下まぶたを上げて、嬉しさや憂いを表現

タレ目強調（弱気）

下まぶたもタレさせることで、
タレ目をより強調

眠気

上まぶたの線を離すことで、
眠気や大人しい印象を表現

まぶたを真横に描くことで
簡略化された表現

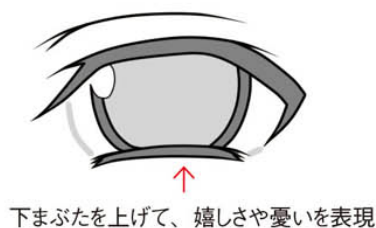
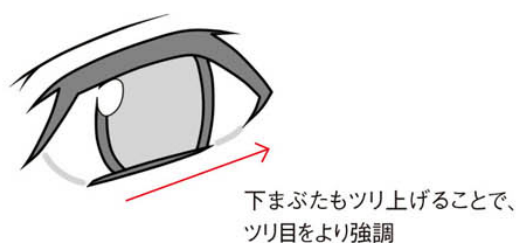
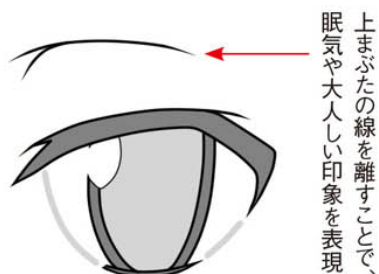
驚き

瞳からまぶたを離し、驚きや
純粋を表現

ツリ目強調（強気）

下まぶたもツリ上げることで、
ツリ目をより強調

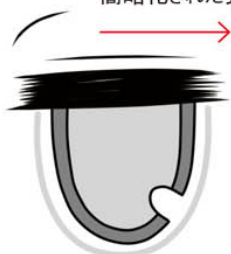
凶相

瞳が小さく俗にいう三白眼。狂気の表情や
実は根はいい人のギャップで使われる

Point

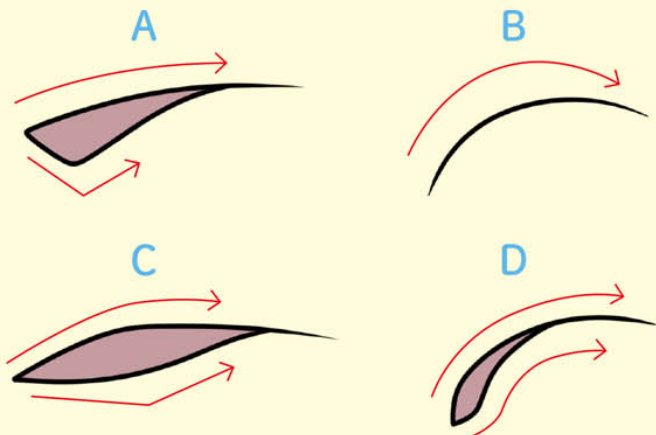
目のポイントは3つ

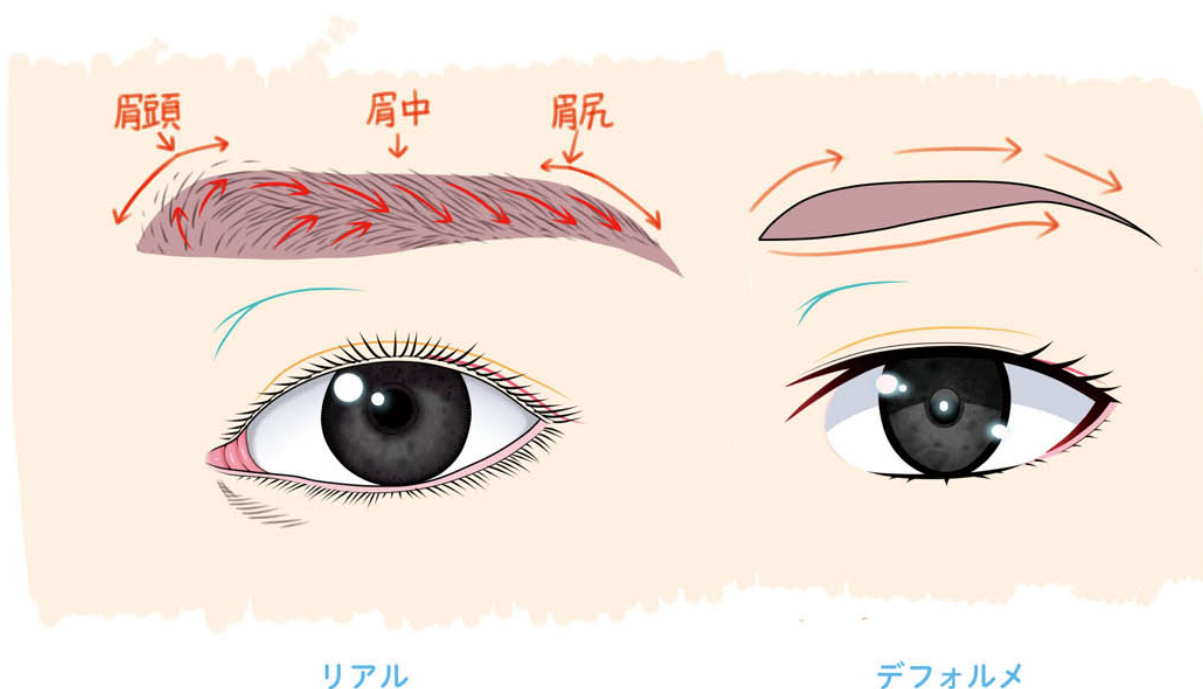
眉で感情を作る
怒っているのか悲しんでいるのか
を表現できます。

目尻の高さで性格を作る
気が強い、気が弱いなどの性格を
作ります。

まつ毛は個性（作家性）を作る
まつ毛の描き方で個性が出ます。

魅力的な眉毛・まつ毛の描き方

Q. 自然な眉毛はどれでしょう?

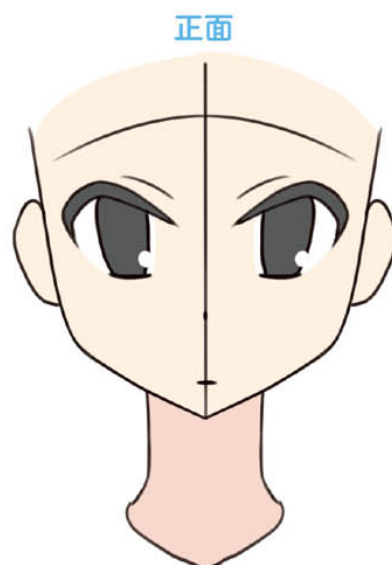
実は右図の4つの眉毛はどれもよく見かけるNG例の眉毛です。そんなにおかしくないんじゃない？と思うかもしれませんが、実際の眉毛の生え方を見ると不自然なことに気がつくはずです。

眉毛の流れを知ろう

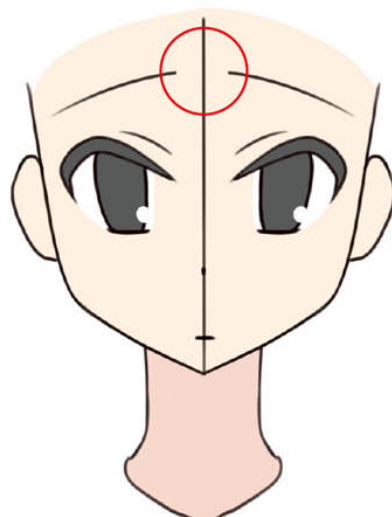
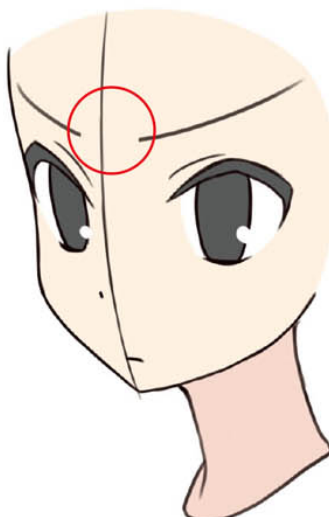
眉毛は主に眉頭、眉中、眉尻の3つの部位に分類できます。
上側のラインがゆるやかにカーブし、下側のラインが大きくS字を作っていることを意識しましょう。
先ほどのQにあったNG例を見ると実際の毛の流れとは違いますね。こう描いてしまうと表情がなくおかしな印象を与えてしまいます。
あえて表情をなくしたいなど、意図したときではない限りはひかえたほうが良いでしょう。

リアル　　デフォルメ

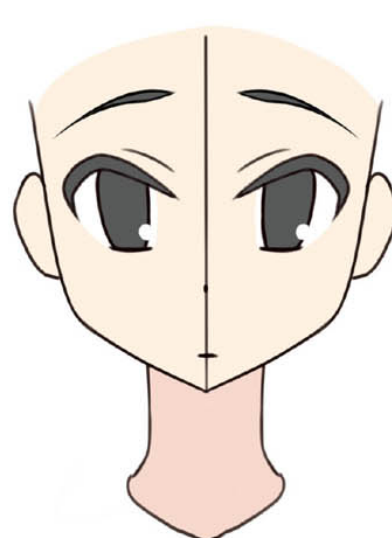
ズレない眉毛の描き方

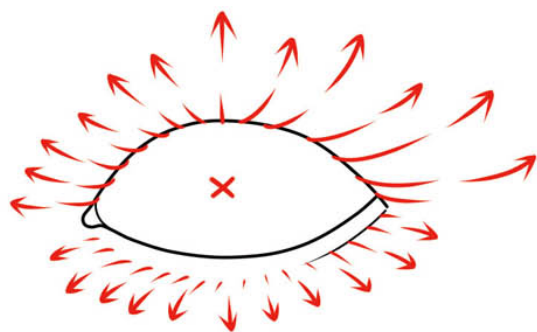
斜め　　正面

1 感情に合った曲線を描く

顔の立体に沿って眉毛の位置に線を入れます。

2 中心を消す

眉毛の中心線を消します。

3 眉毛の形を整える

2 に合わせて眉毛を描けば完成。

まつ毛の流れを知ろう

まつ毛は目の中心から放射線状に生えています。まつ毛一本一本は
まっすぐには生えておらず、根本が大きくカーブしています。
根元から曲線を意識して描くと美しく描くことができます。

まつ毛は目の中心から放射線状に生えています。

まつ毛は根元がカールしている！

まつ毛あれこれ

同じ目の形でいくつか、まつ毛のパターンを作ってみました。
ここにあるものはあくまでもごく一部のものです。近年の絵柄は顔にあまり特徴を持たせていませんのでこうした瞳の虹彩処理とまつ毛の描き方で絵柄の特徴を作っています。
あくまでもリアルな目の形、まつ毛の生え方の記号化ですのでよく観察をして描いてみましょう。

まつ毛なし

まつ毛少なめ

バシバシまつ毛

目尻だけまつ毛

Column 眉毛の高さで表情は決まる

皆さんの中に「自分の絵には表情が足りない、笑って見えない、悲しんで見えない」と感じている方もいるのではないでしょうか。
では、ここにある男女の絵の眉の高さに注目してください。ぱっと見た感じどれも表情が違って見えるかと思いますが、眉の形そのものは実は変わりません。実際の人間が感情を表現する場合、顔文字の「><」や「(･_･)」といったわかりやすい形にはなりませんよね。
では、どうやって表情を変えるのか、これは微表情学において「眉を動かす筋肉」という定義づけをされています。まずはわかりやすい漫画的表情を使う前に、眉の高さを意識するだけでも表情の作り方に違いが出るかと思います。

この困り顔の眉毛を指で隠してみてください。すると無表情に見えますよね?
では、指を外してもう一度見てください。困った表情に見えます。
つまり表情の多くは眉で決まると言っても過言ではないのです。

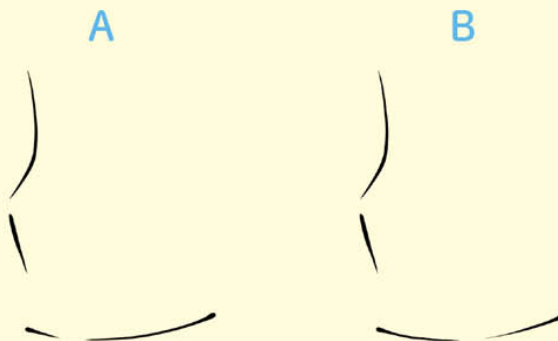
標準　力強さ　明るさ

目に力が入る　楽しい嬉しい

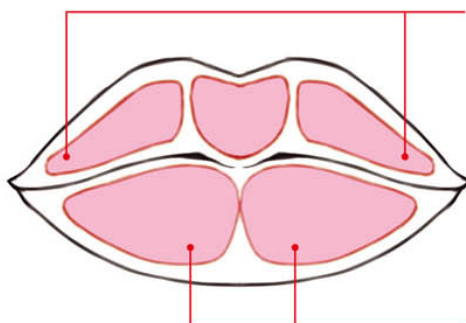
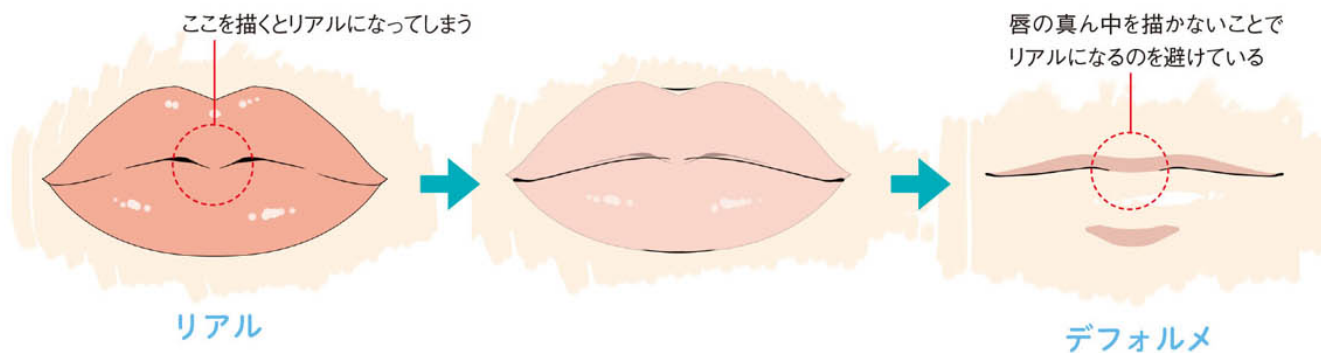
眉が下がる　眉が上がる

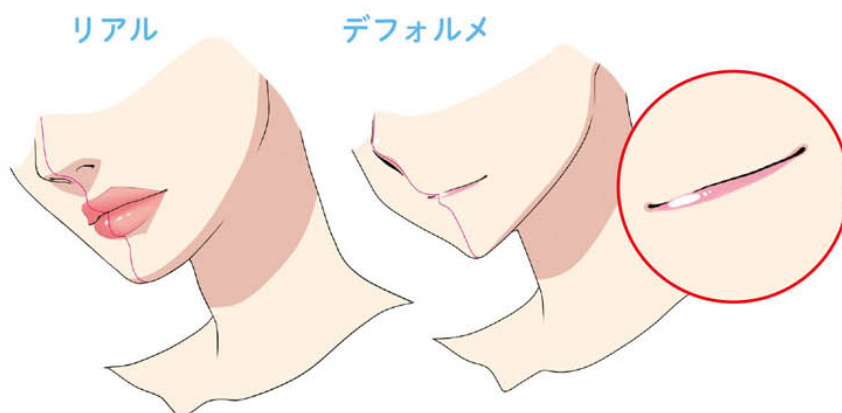
口の真ん中の隙間って何?

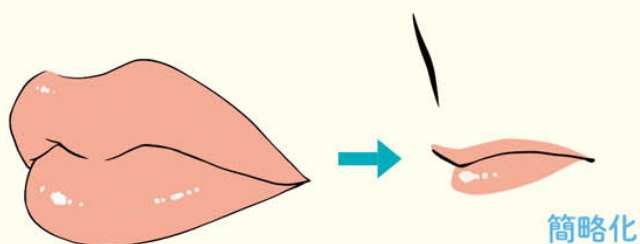
Q. 自然な口の描き方はどっち?

まずは右図を見てください。どちらも口の途中に隙間がありますね。これはイラストや漫画でもよく見られる表現です。
ではAとBどちらが自然に見えますか?
正解はAです。なぜAが自然に見えるのかは唇の構造を知ることで答えが見えてきます。

口の構造を知る

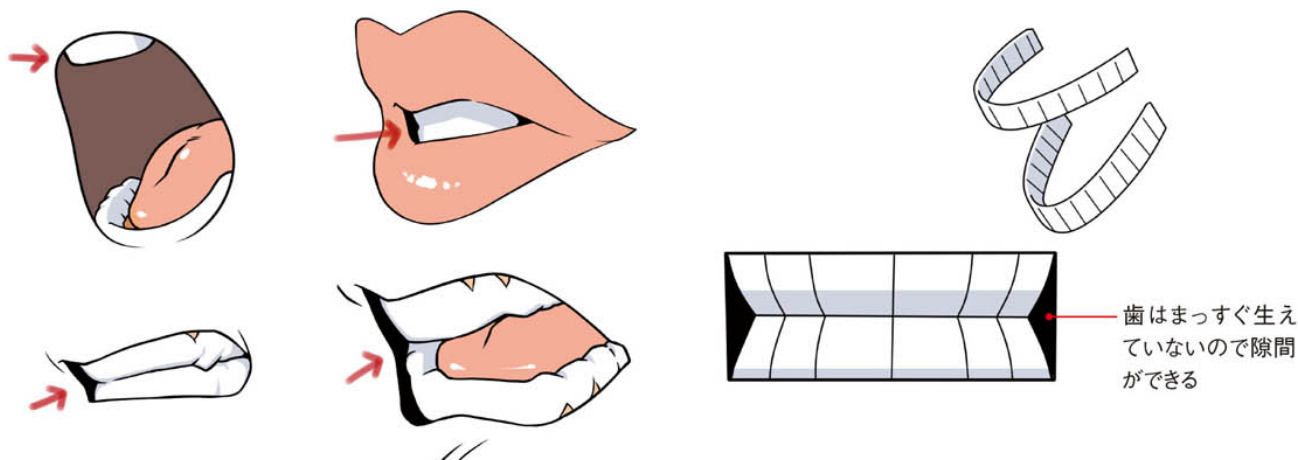
リアルな口は唇の中心がM字の谷間になっているのですが、ここを描いてしまうと形がリアルになり過ぎてしまいます。
口の中心を描かないのはこのリアルさを回避するために「あえて描かない」という手法を取っているからです。

右図は唇の筋肉のパーツ分けになります。

序章
1章
2章 顔の描き方
▼口の真ん中の隙間って何?
3章
4章
5章
6章
7章
8章

●中心を意識する

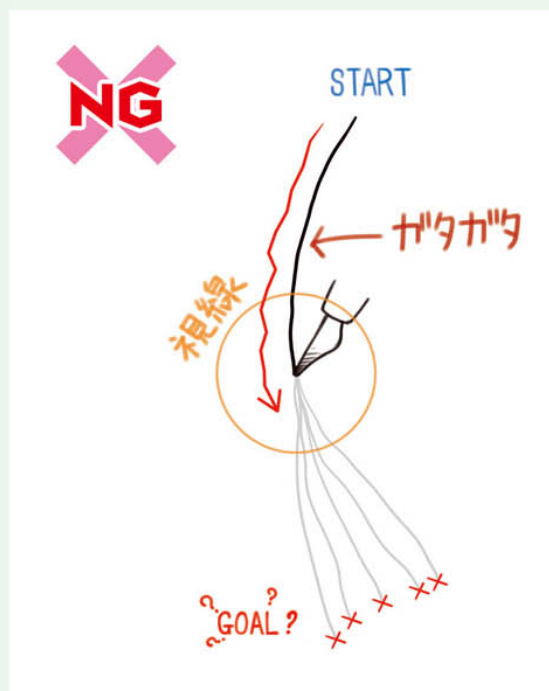
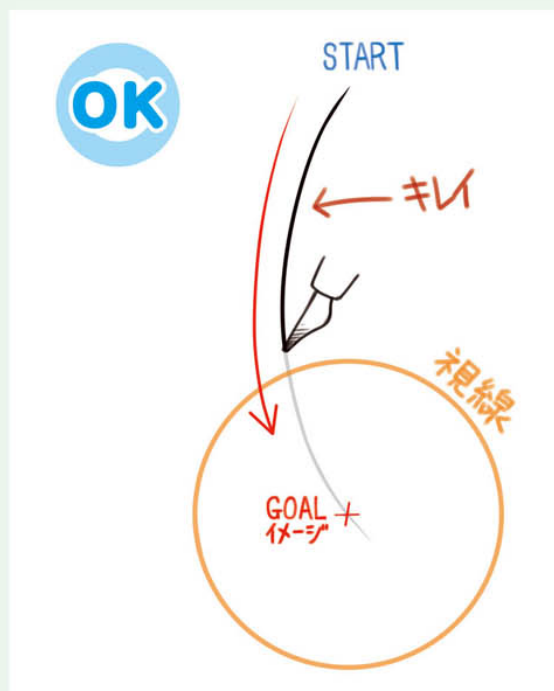
斜めの顔を描く場合、歯はカーブをしていることを意識して「立体的に見たときの口の中心」を切るという意識を持つと良いでしょう。

Point
唇の中心のM

あくまでも唇の結び目はMの形をしています。
斜め顔を描くときは少しM字を意識するだけでも立体感が出ます。

歯のカーブを意識する

●歯のつき方

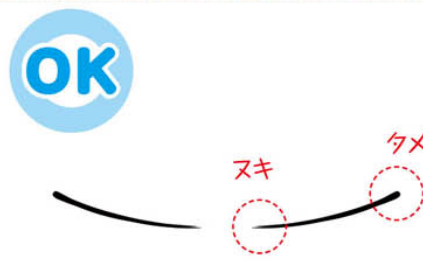
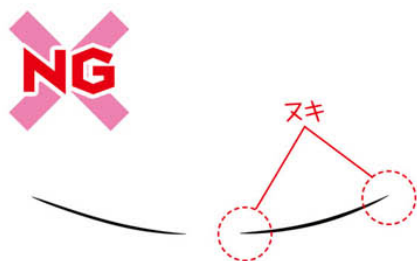
開いた口や、少し開けた口を描く場合には歯はまっすぐ生えておらず噛み合わせに向かって内側にカーブしていますので歯と唇の間に空間を作ることで立体感のある絵を描くことができます。

Column キレイな線を描くコツ

皆さんは線をひくときどこを見ていますか？
あまり意識してないのではないでしょうか。よく「線がうまく引けない」、「ガタガタしたりふらふらして思った所に引けない」という相談を受けるのですが、そういう人には決まってあるパターンがあります。
それは「ペン先やカーソルを見ながら描いている」ということです。
きれいな線をひける人は一切ペン先やカーソルを見ていません。

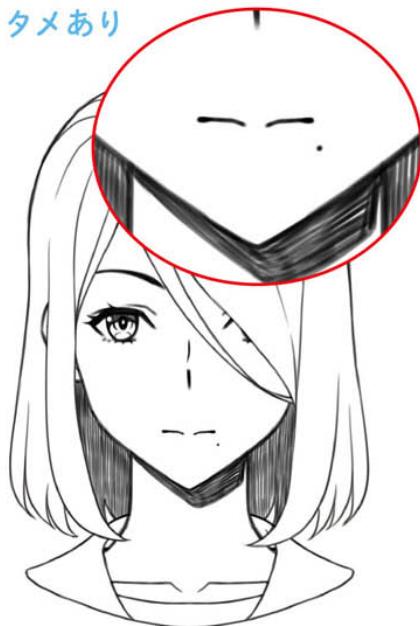
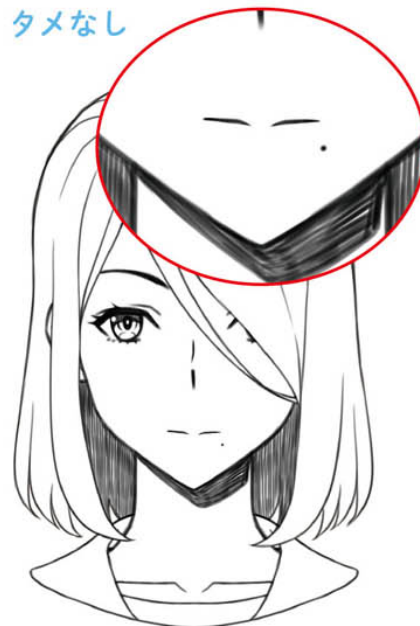
動画などでうまい人のペン入れを観てみるとわかりますが、たまに描く前に何度か空振りしていることがあると思います。
これは野球やゴルフのスイングと同じです。どういう動きをしたいのかをイメージすることで正確でキレイな線がひけるようになります。
また、線は字と同じで「イリとヌキ」そして「トメ、ハネ、ハライ」が重要ですので意識しましょう。

口角で表情を作る

口の端に「タメ」を作ることで、口角を強調し表情を作ることができます。少しだけでも口角のタメを上げたり下げたりすることでも微表情が作れます。
タメがなくても表情は作れますが、タメがあることで伝わりやすい表情を作ることができます。

Point 線のタメ

習字では「トメ」「ハライ」など美しい字を書くためのコツがあります。
イラストの線も、重なる部分や端を強調する（太くする）ことで立体感を表現したりイキイキとした線を描くことができます。
ここでは線の重なる部分や端を強調することを「タメ」と呼んでいます。

表情あれこれ

口の表情を描く場合口角の端をヌキ線のみで描くと表情が弱く見えるのでタメを置いて、ひきの絵でも表情がわかりやすくなるようにしましょう。

タメあり

タメなし

口角にタメがあることでひきの絵でも表情がわかりやすくなります。

笑う

開き（小）

笑み

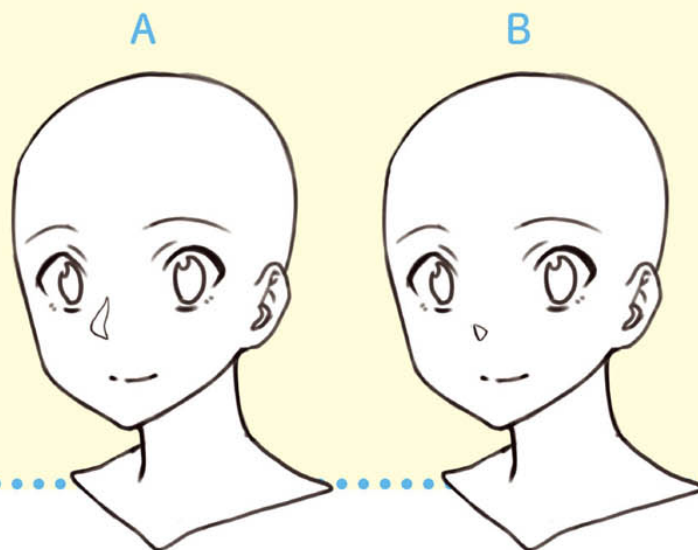
はみかみ

不満

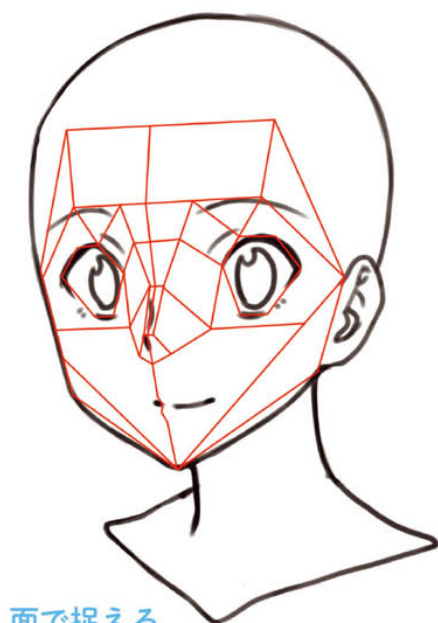
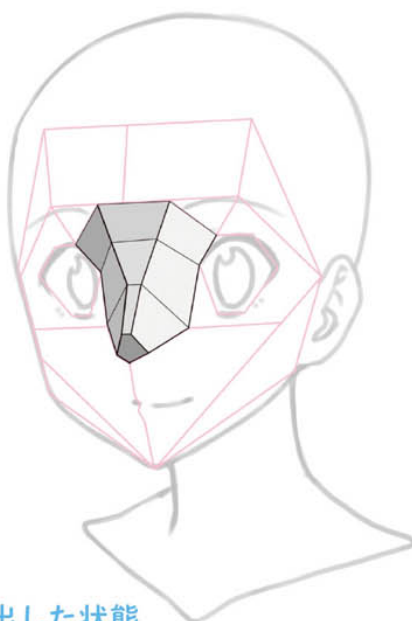
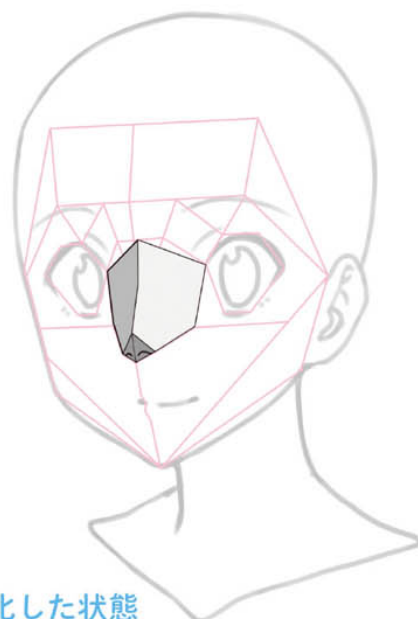
不敵

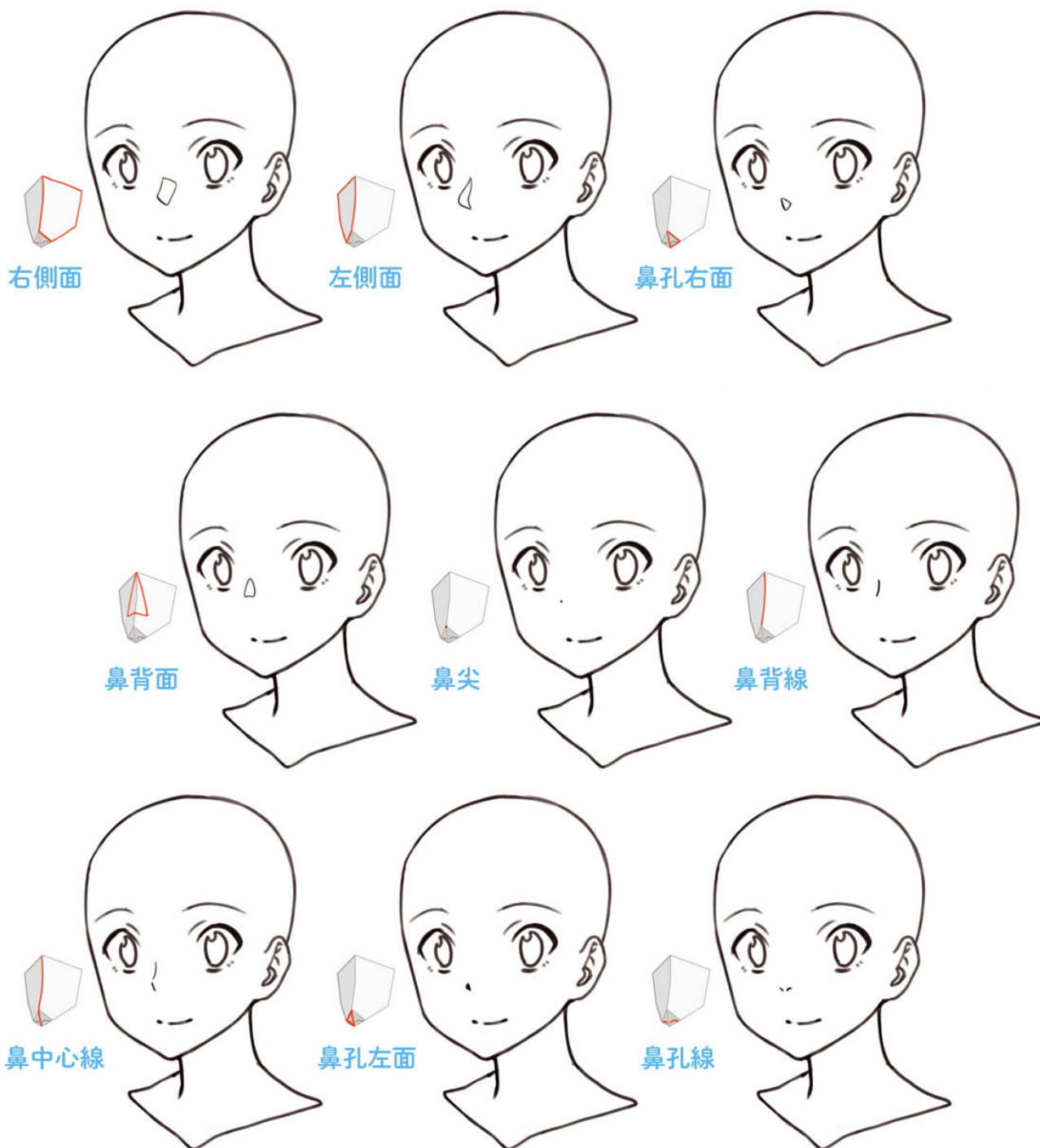
さまざまな鼻の形を知ろう

Q. どっちの鼻が正しい？

AとBどちらの鼻が正しく見えますか？どちらも正しく見えますか？　正解です！
実はどちらも鼻も間違っていません。鼻のどの部分を描画するかによって鼻はさまざまな形で表現されます。
絵柄の雰囲気や世界観に合わせて描いてみましょう。

鼻の構造を知ろう

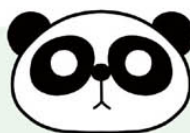
顔のパーツの中でも特に鼻はさまざまな描き方がありますが、「どの鼻の線を取っているのか」さえわかれば描き分け方は簡単です。

まず鼻にはどんな立体の面が隠れているのかをよく覚えましょう。

鼻の形あれこれ

では実際にさまざまなパターンを見てみましょう。

Column

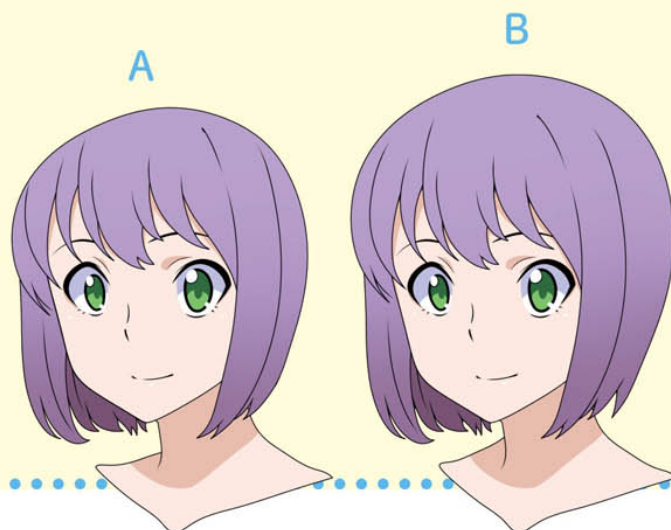
可愛さの秘訣は鼻の位置！

A
B

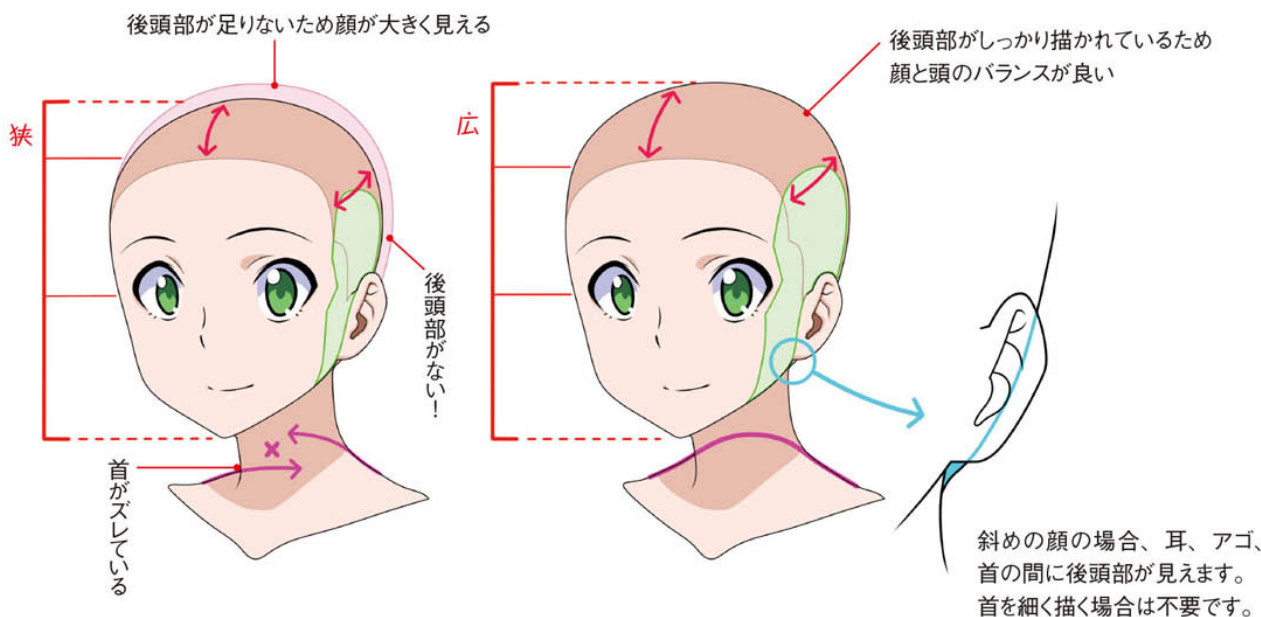
A、B のパンダがいます。
どちらがより可愛く見えますか?
おそらく多くの方が A と答えるでしょう。
この 2 頭の違いは鼻と口の位置にあります。特に鼻の位置は重要で、キティちゃんやドラえもん、アンパンマンといったマスコット的キャラクターの共通点として鼻を目の近くに描くと可愛く見えるという法則で描かれています。
これは「赤ちゃんのバランス」とも呼ばれ動物全般の赤ちゃんのバランスにも共通しています。

2章 顔の描き方

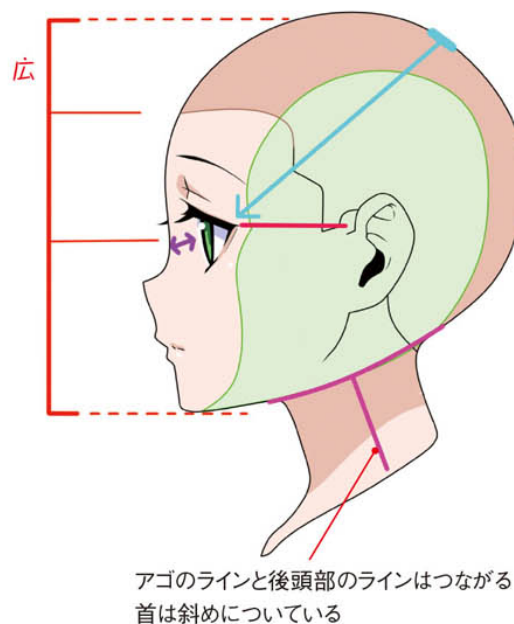
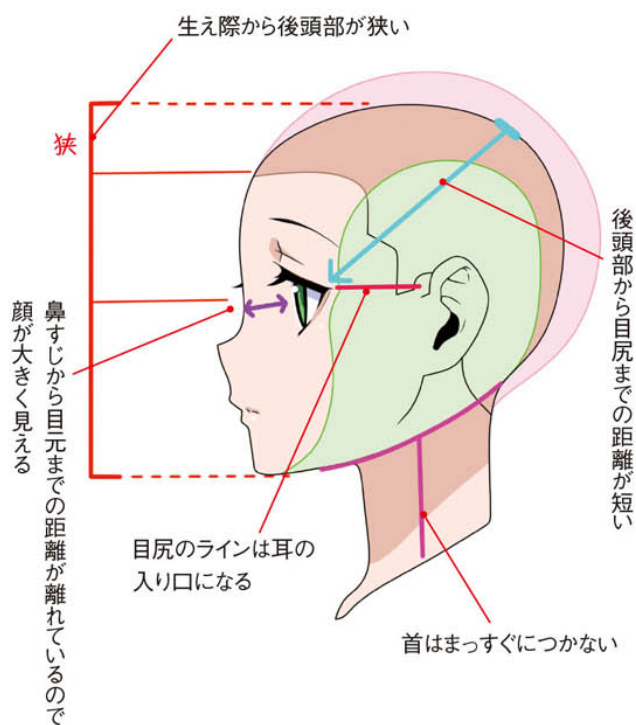
顔が大きく見えるのは後頭部が原因

Q. どちらの顔が大きく見えますか？

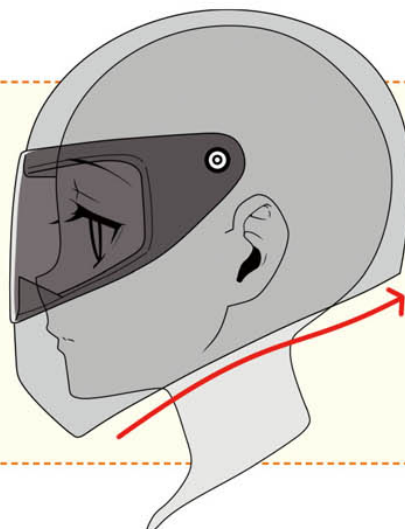
AとBではどちらの顔が大きく見えますか？頭の大きさはBのほうが大きいですが、Aの顔のほうが大きく見えませんか？
この2つはどちらも輪郭の大きさは同じです。ではなぜAのほうが大きく見えてしまうのでしょうか？
これは顔のパーツに問題があるのではなく、多くの場合頭部、特に後頭部のボリュームが足りないことが原因なのです。

頭のバランスを知ろう

●斜め

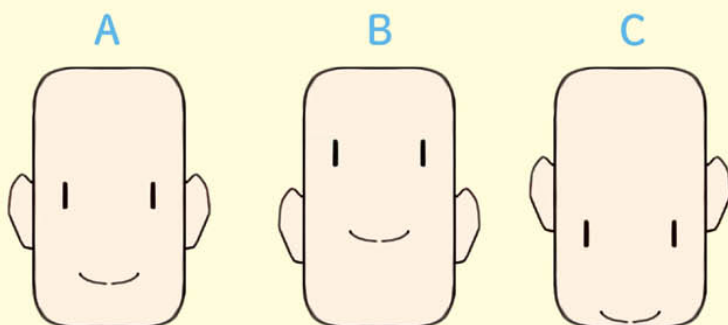
自分の描いたキャラクターの顔が何だか大きく見えることはないでしょうか。
気になったので顔のパーツを縮小すると今度は全身とのバランスがうまく取れなくなって何度も描き直す、なんて経験もあるかと思います。
先ほどのQの髪の毛を取って素体で見てみましょう。

● 横顔

横顔も同様で、後頭部が小さいと顔が大きく見えてしまっています。

Point

頭の形はヘルメットをイメージしよう

頭部を描く場合、フルフェイスのヘルメットをイメージして描くとバランスが取りやすくなります。
特にアゴから後頭部のラインに注目すると、斜めに切りあがっているのがわかります。

顔の立体感のコツ

Q. アオリとフカンはどれでしょう?

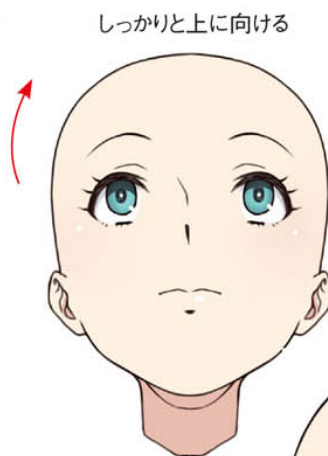
下の図はそれぞれ「アオリ」「フカン」「メダカ(目の高さ)」を簡略化して描いたものです。どれがどれだかわかりますか?
左から「メダカ」「アオリ」「フカン」になります。実はこの3つ、輪郭は同じ形で描かれています。違いは顔パーツ(目、鼻、口)と耳の位置関係です。

つまり目の形に関わらず重要なのはパーツの位置ということです。
アオリは顔パーツが顔の上側に耳を下側に描くとそれらしく見え、フカンは顔パーツを下側に耳を上側に描くとそれらしく見える、と覚えるといいでしょう。

アオリとフカン

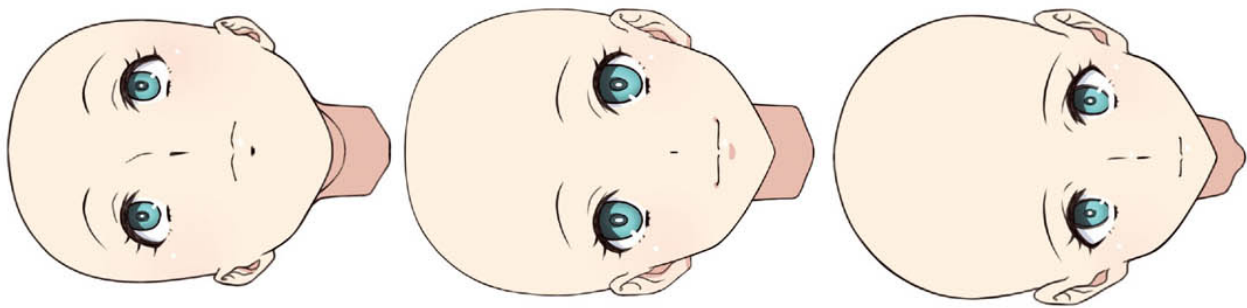
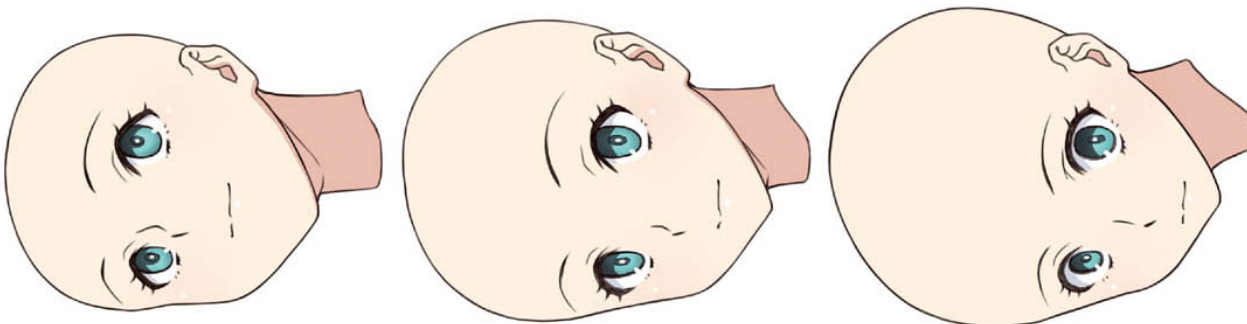
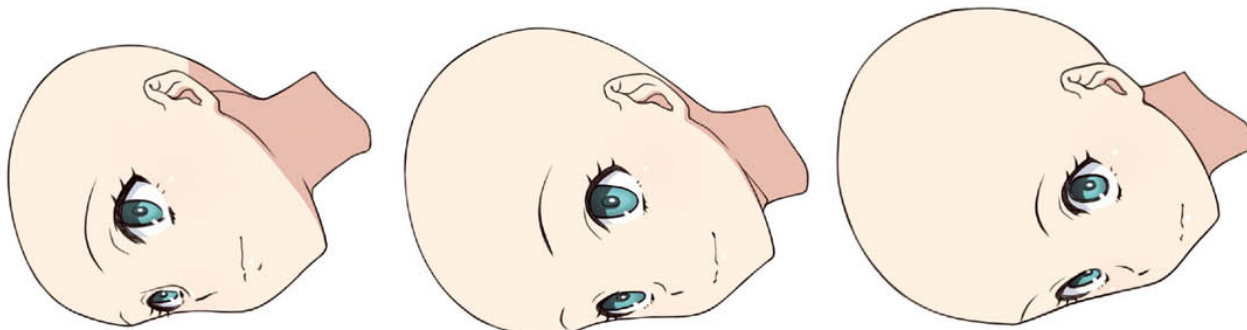
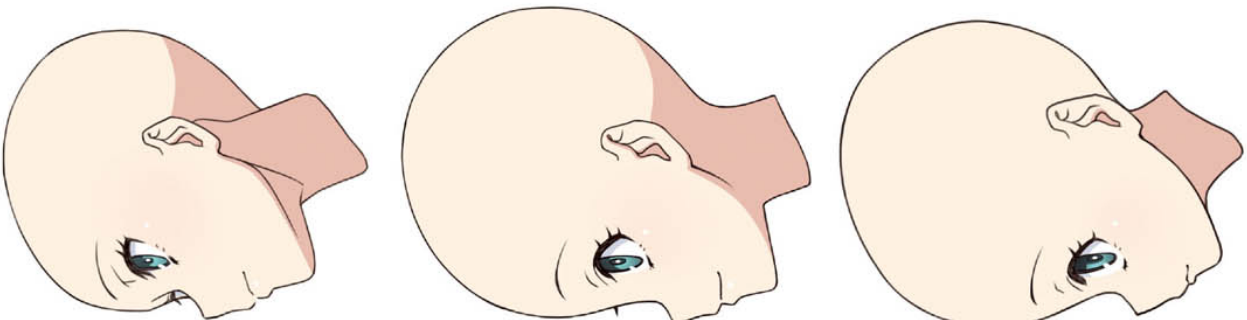
Qをもとにイラストに起こしてみました。
NG例を見てください。顔の形はフカンやアオリになっているのに、目の位置がおかしいため違和感があります。顔の形、目の位置、耳の位置をしっかり意識することが重要です。

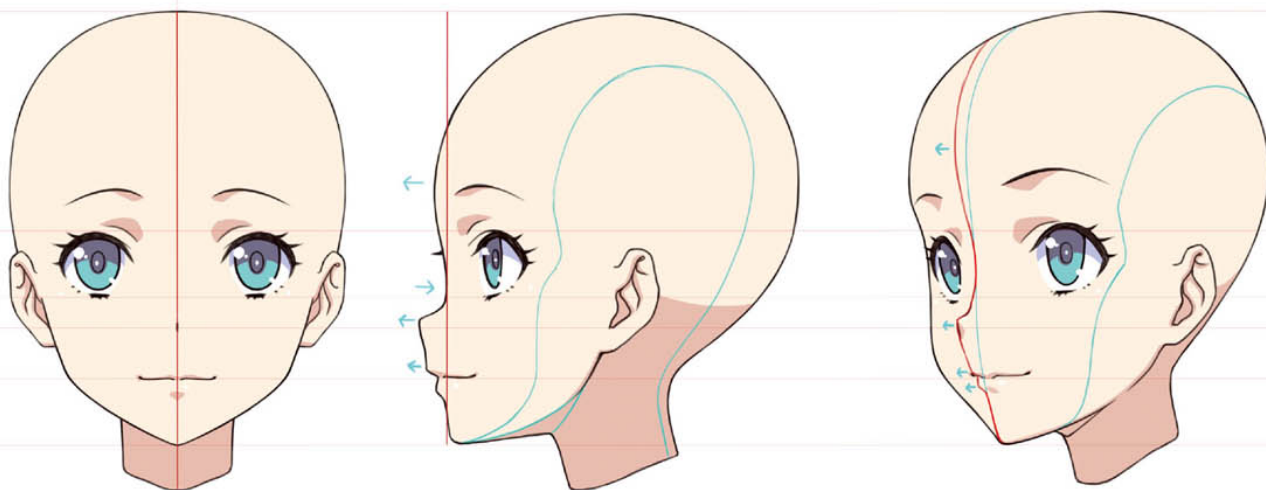
アオリなのに目の位置が下すぎる

頭の大きさはフカンなのに目や鼻などのパーツは正面を向いているため頭が大きく見えてしまう

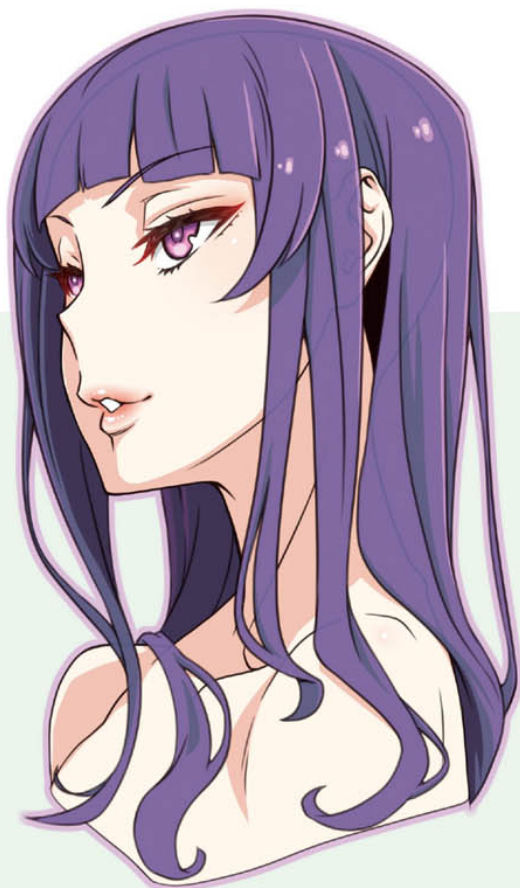
しっかりと上に向ける

顔のパーツの位置に注意

顔の角度あれこれ

正面、斜め、横の角度をアオリ、正面、フカンで描いたパターンです。

三面図で見る立体感

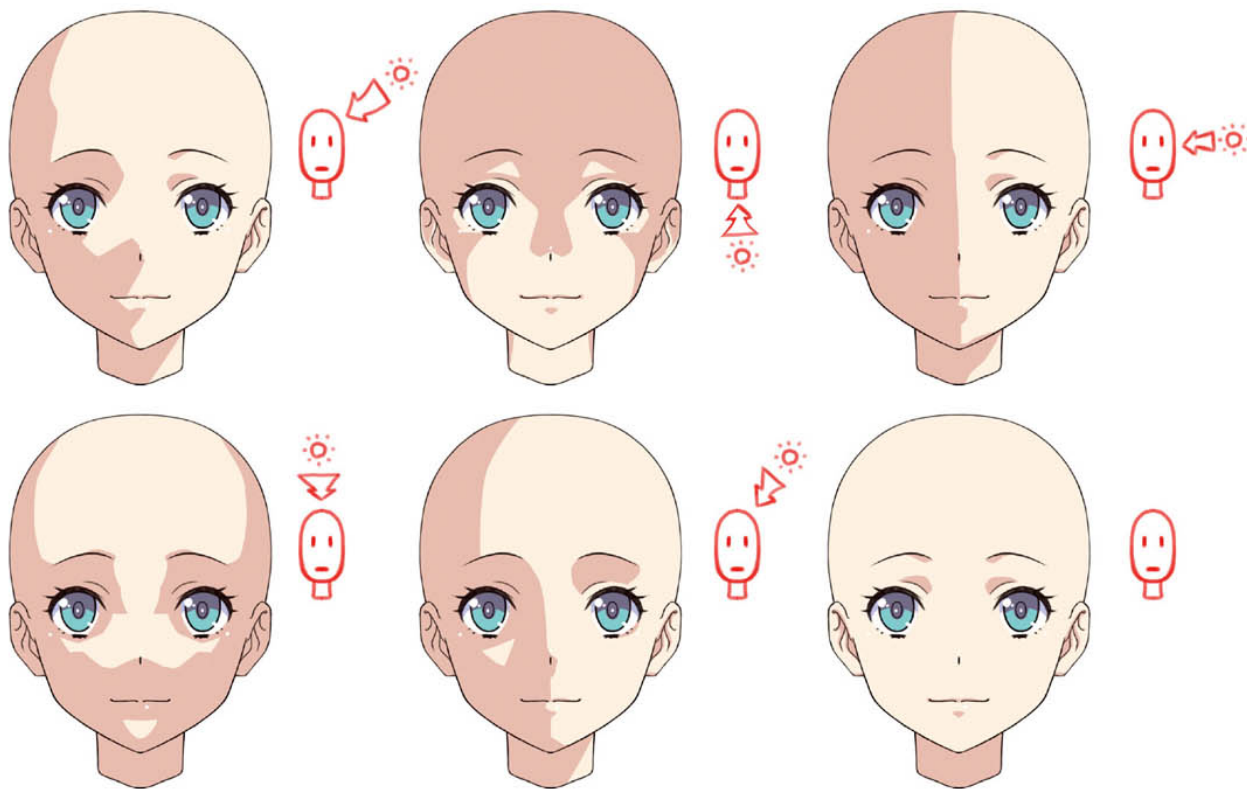
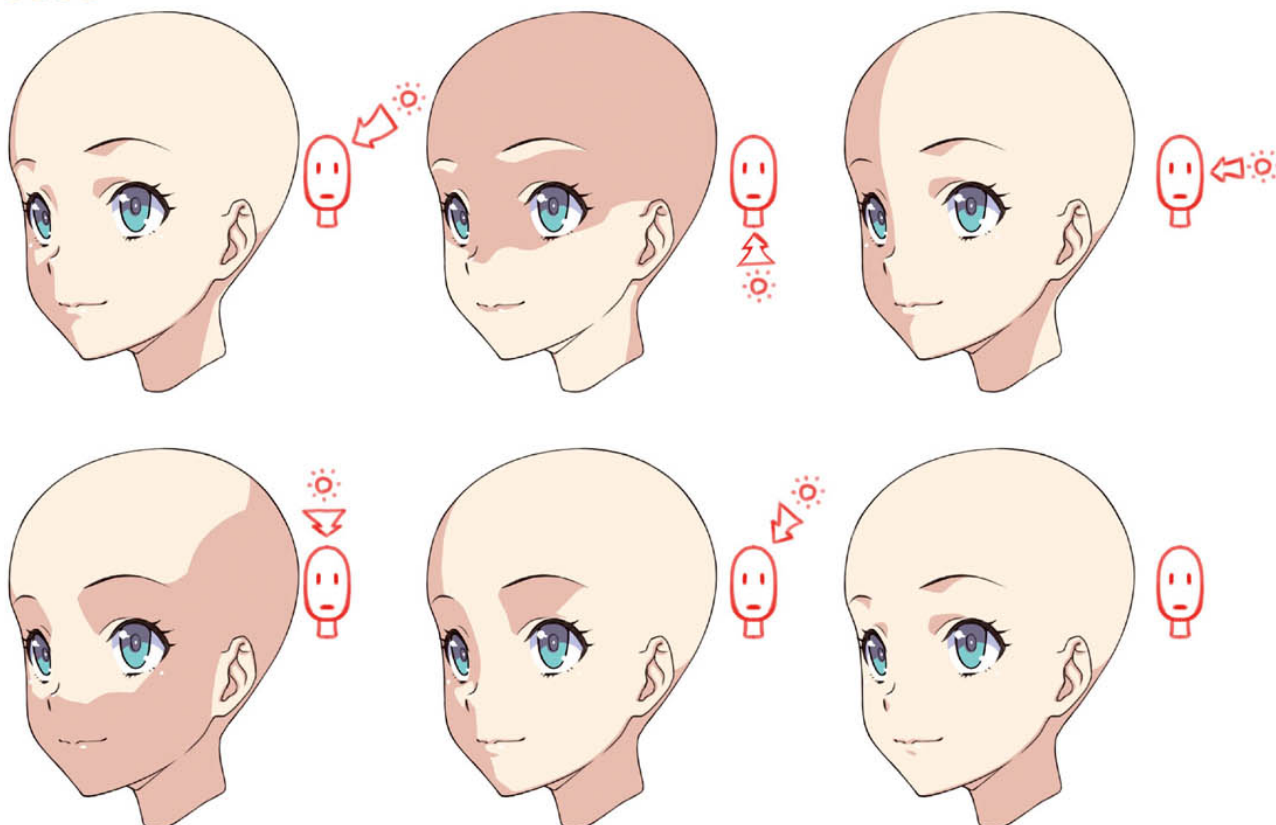
顔を描くときによく丸に十字線とアタリを取りますよね。しかしよく斜めや横の顔でこの十字線の意味を勘違いしている方を見かけます。
正面ではまっすぐな十字線も横から見るとおでこ、鼻、口が出っ張っていることがわかります。正面で見た十字線の縦線は眉間の位置を中心とした線です。
ですので横顔を描くときには眉間に十字線があることを意識しましょう。
また、斜め顔のときの十字線は横顔の凹凸がそのまま中心線に反映されることを意識すると立体感がわかりやすくなります。

おでこ、鼻、口は出っ張っている

Column うまく見える角度

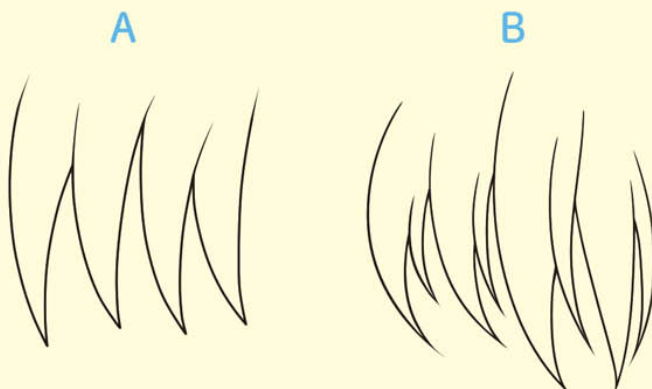
正面、横顔、斜め…どの角度が一番うまく見える角度かわかりますか？
実は斜め70度の顔はうまく見えるのです。それはパーツの重なりが多く立体的に見える角度だからです。
特に鼻、奥の目、頬のラインに注目してみてください。
前後関係がしっかりついていますよね。この角度で描くと、簡単にちょっといい感じなりますのでお試しあれ！

ライティングによる立体感

大まかによくある頭部のライティングの参考例を描いてみました。
顔にどんな面があるのかさえわかればさらに手の込んだ影を描くことができます。デッサンをする際にはしっかり観察しましょう。

●正面

●斜め

ランダム感で自然な髪を描こう

Q. 良く見えるのはどっち？

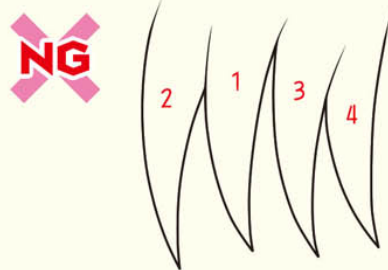
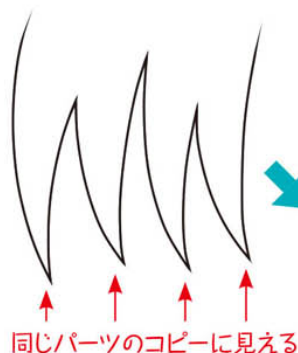
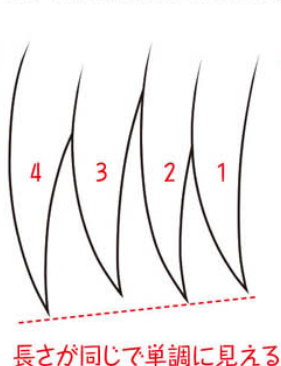
右の図は前髪を描いたものです。どちらのほうがよく見えますか？Bのほうがよく見えませんか？Aはなんだか単調な印象ですね。皆さんの中にも「髪が平面で安っぽく見えてしまう」と悩んでいる人もいるかと思います。これは何が原因なのでしょうか？

毛束を描いてみよう

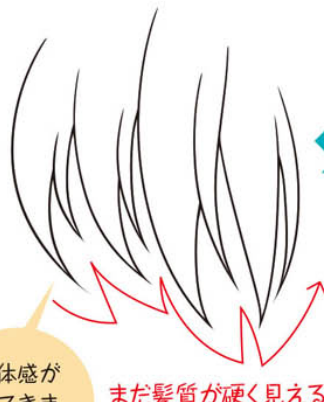
髪を描いても平面的で立体感がないと悩んでいる場合の多くは、髪の情報が少ないことと、重なっている髪の束の前後関係が壊れていることが大きな要因です。

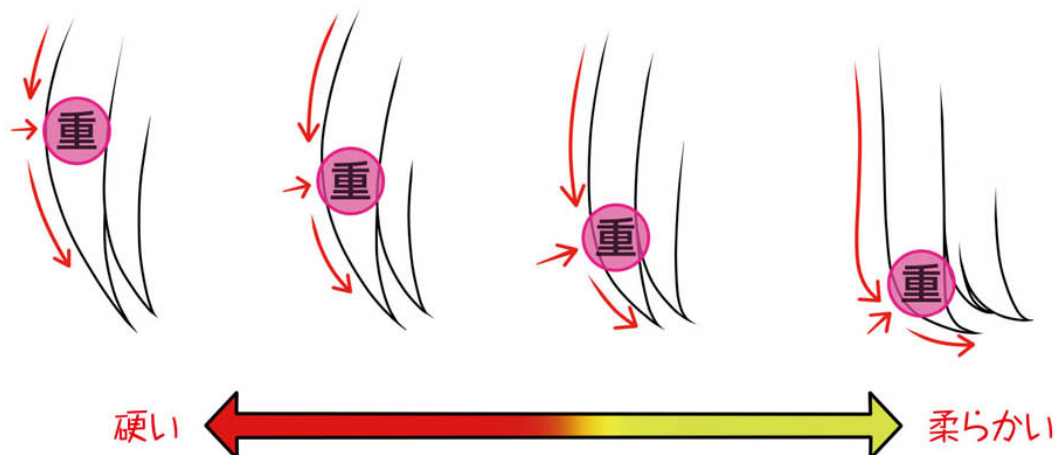
●情報を整理しよう

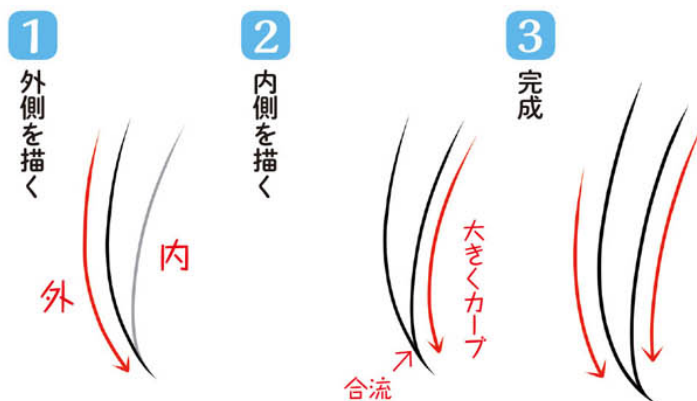
まずは、単調な髪の毛の毛束の情報を整理しましょう。
1. 髪の情報量を増やす
2. 前後関係を整える
この2点に注目してみます。

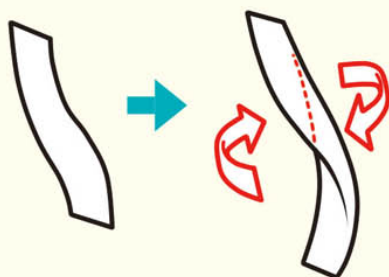
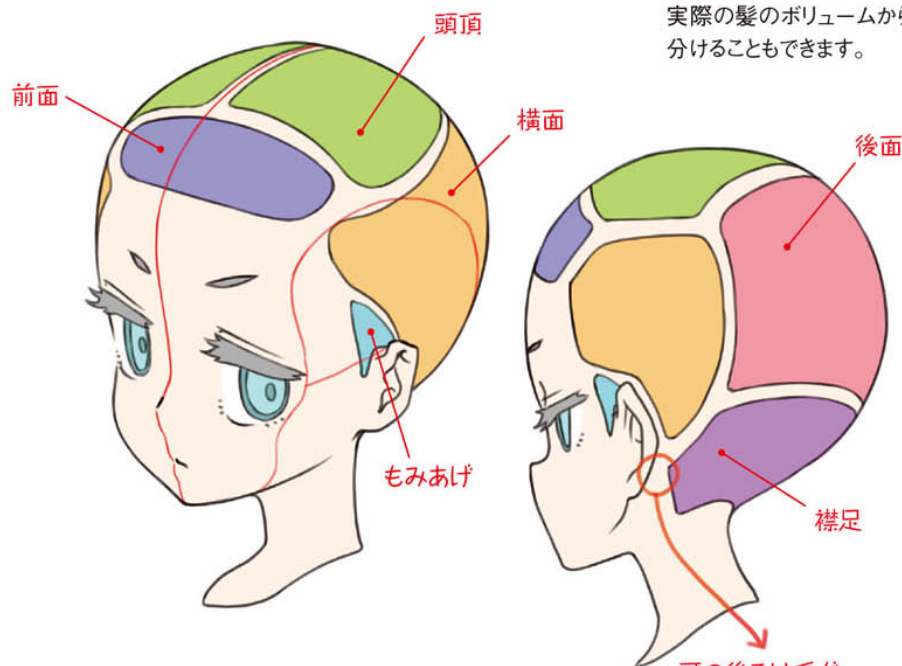
Point

前後関係がおかしいと立体感が壊れてしまうので注意しましょう。

NG
2 1 3 4

序章 1章 2章 顔の描き方 3章 4章 5章 6章 7章 8章
▼ランダム感で自然な髪を描こう

髪の柔らかさを表現しよう

髪には重力がかかります。髪のどこに重力がかかっているのかを意識して描くと柔らかさや硬さの変化をつけることができます。
たとえば整髪料などでしっかり固めた髪は、重力に逆らうので重みが束の中心部にくるように意識してカーブを描くと硬く見えます。
逆にサラッとした柔らかい髪を描きたい場合には重みが毛先にくるようにカーブを描くと柔らかくコシのある髪が描けます。

毛先の描き方

先に髪先の外側の線を描いてからそれに沿う形で内側の線を描くと描きやすいでしょう。
「メインは外側の線」と覚えてください。
内側の線は曲がらず、外側の線が大きくカーブするように描きましょう。

Point さらに立体感を出す

髪をキレイに描く場合、外側にいくにつれて髪の太さを細く描いてあげると立体感が出ていいでしょう。
さらに麺状のものがねじれるイメージでひねりを加えて描くと動きが出やすくなります。

髪はブロックを意識して描く

髪の生える位置は大きく分けて前面、横面、もみあげ、頭頂（×2)、後面、襟足の６つのブロックです。
実際の髪のボリュームから考えると、前、横、後、襟の４つに分けることもできます。

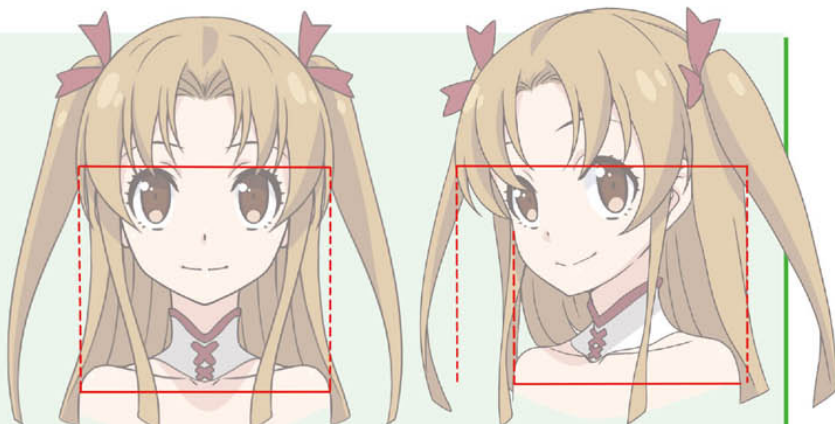
長い髪は襟足と後面が一体化するので３つのブロックと考えて良いでしょう。

前髪の形状

左の図の前髪は中心部の２房が同じ形状となり立体がイメージしにくくなってしまいます。前髪は半球体をしているので回り込みに気をつけましょう。

Column

前髪と肩幅のバランス

萌え絵の場合、肩幅を上まぶた辺りの髪のボリュームと同じ幅で描くとバランスが良く見えます。
斜めの絵の場合は頭部の幅よりも肩幅は狭く見えます。その場合、後頭部の位置と頬から下へ伸ばした位置で肩幅を作ると良いでしょう。

髪を描いてみよう

実際にブロックを意識して髪を描いてみましょう。

1 ブロックをイメージする

頭部に髪を分割するエリアを意識してみましょう。

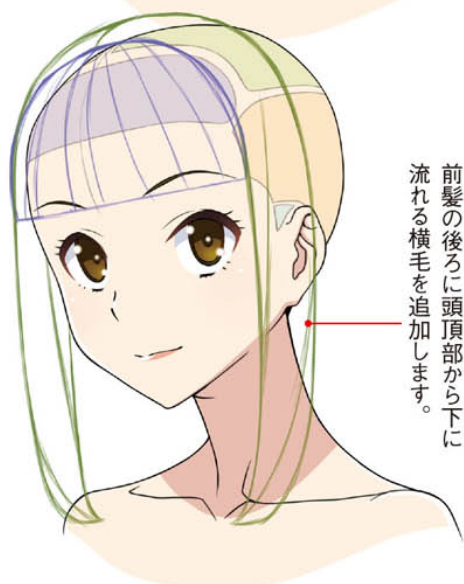
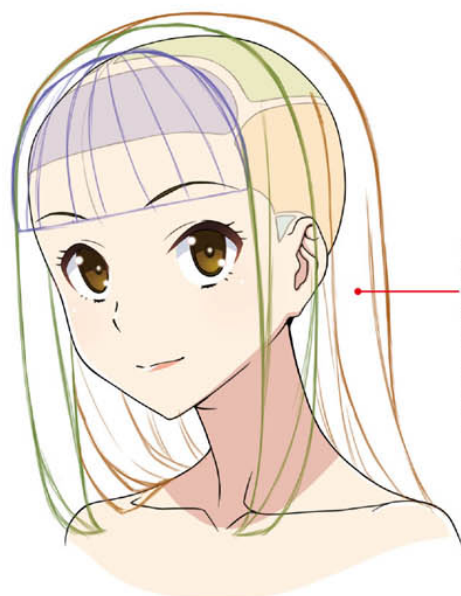
2 前髪を描く

前髪のエリアから半球状の塊を描いていきます。

3 横の髪を描く

前髪の後ろに頭頂部から下に流れる横毛を追加します。

4 後頭部の髪を描く

横毛の後ろに背中側に流れる後髪を描いていきます。

5 アタリから線画に起こす

アタリの線を参考に、
より細かい毛束に分割します。
前ページのコツを意識しながら、同じ流れにならないよう
長さや幅をランダムにしながら描きます。

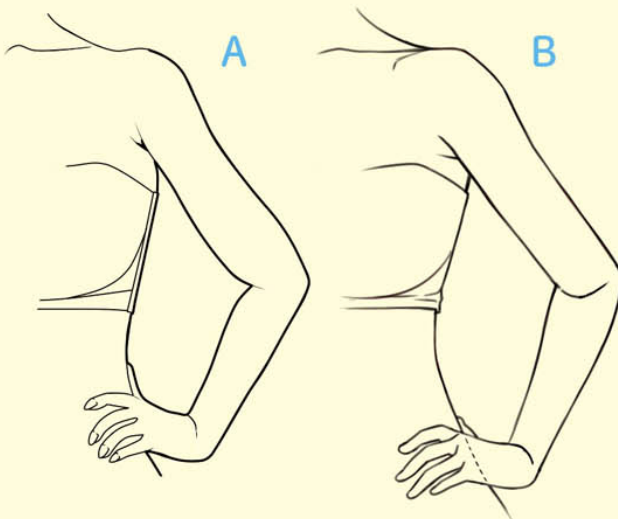
6 清書する

ブロックを意識することで前後関係がわかりやすくなりますね。

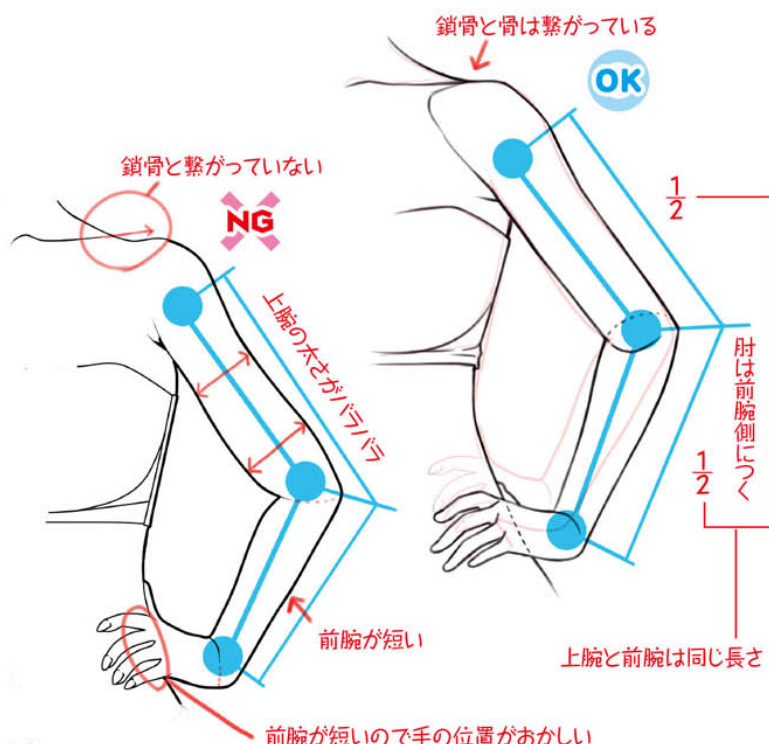
色を塗ったら完成です。

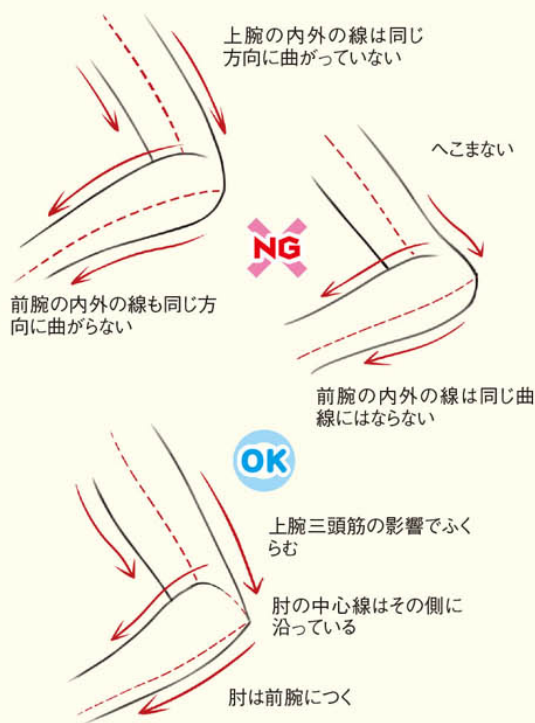
上腕と前腕は同じ長さ

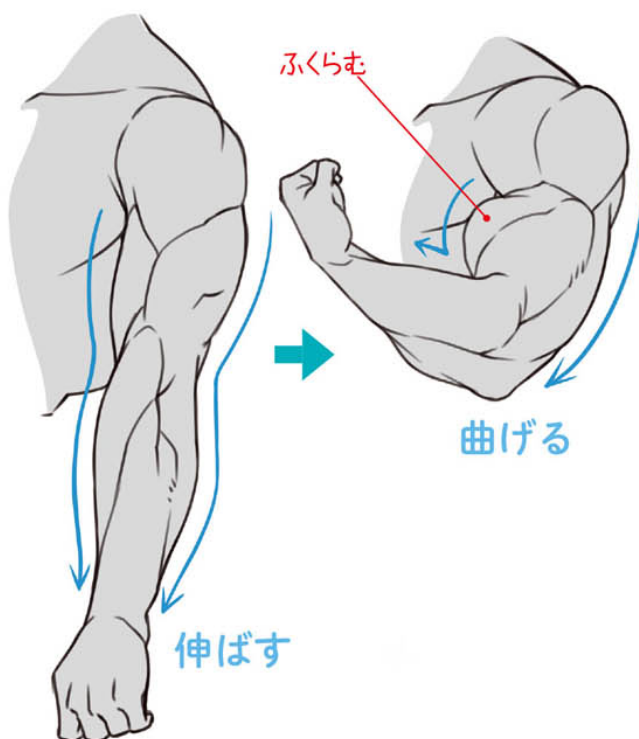
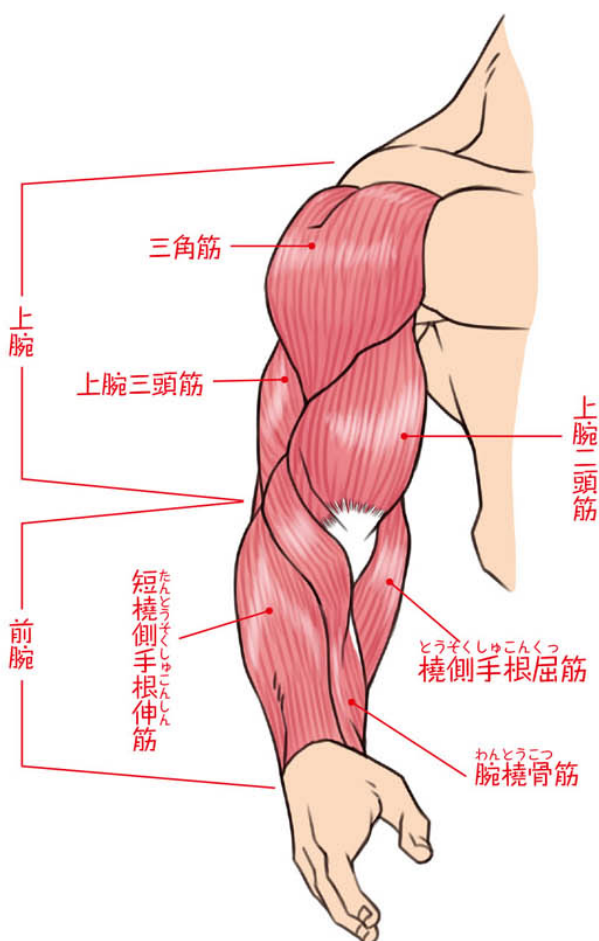
Q. 自然な腕はどっち?

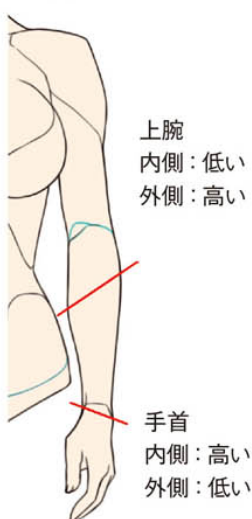
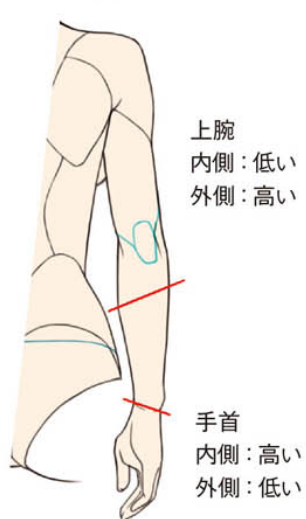
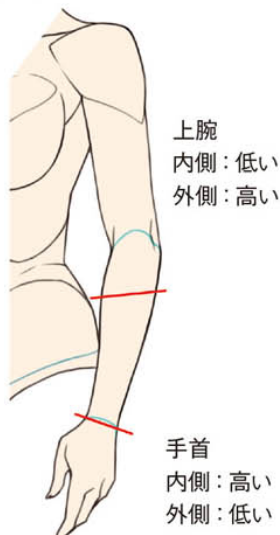
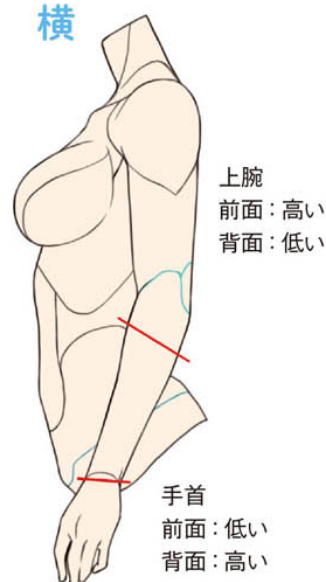
右図のどちらが自然な腕に見えますか？　そうです B ですね。ではなぜ A のほうはおかしく見えてしまうのでしょうか？その理由を解説していきます。

腕のバランスを知ろう

●腕の長さ

ではなぜ A の腕が不自然に感じるのかを見ていきましょう。上腕のミスでよくあるのが幅の起伏が極端に変化してしまう例です。
肩から肘、肘から手首は同じ長さになりますので意識しましょう。
鎖骨は肩に繋がります。

Point よくある腕のミス

よく見られる腕のミスを紹介します。
腕は同じ方向に曲がりませんし、前後左右で同じ位置が同じようにふくらむこともありません。
OK を見るとわかるように片方が伸び、片方が S 字のあるラインになっています。

● 筋肉の名前と動きを知ろう

腕には複雑な筋肉がありますが、意識するのは表面にある筋肉、特に三角筋、上腕二頭筋、上腕三頭筋の伸縮です。
腕を伸ばしたときは後ろ側（上腕三頭筋）のS字が大きくなり、腕を曲げると前側（上腕二頭筋）のS字が大きくふくらみます。
これは男女とも変わりません。

角度による見え方の違い

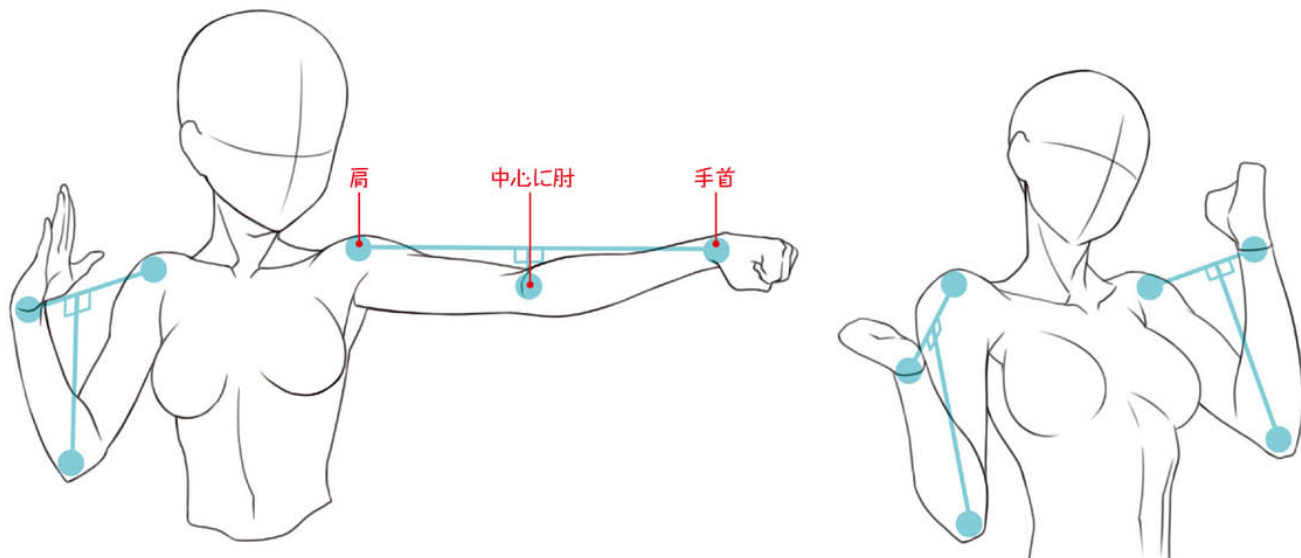
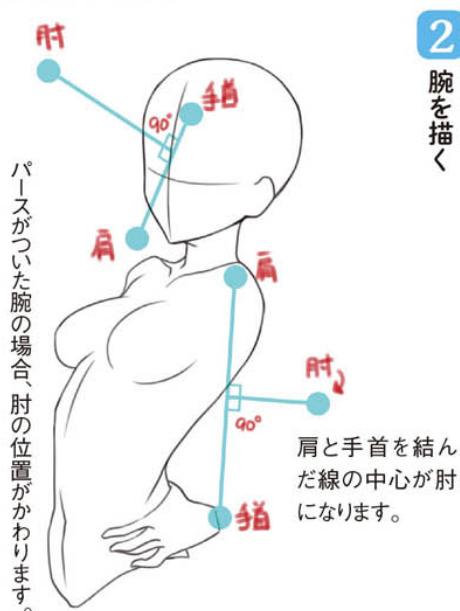
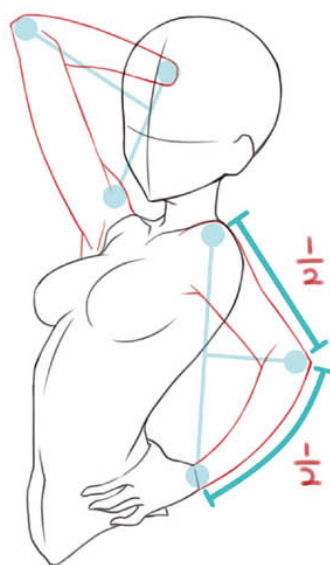
腕は内外で高さが違います。各角度での高さの違いを見てみましょう。

曲げたときの肘の位置

肩から肘、肘から手首は1:1になります。ということは必ず肘は肩と手首の真ん中にあることがわかります。そこで手首と肩を結んだ線の中心を直角に線をひいた先に必ず肘が来ることになります。

●肘と腕の位置

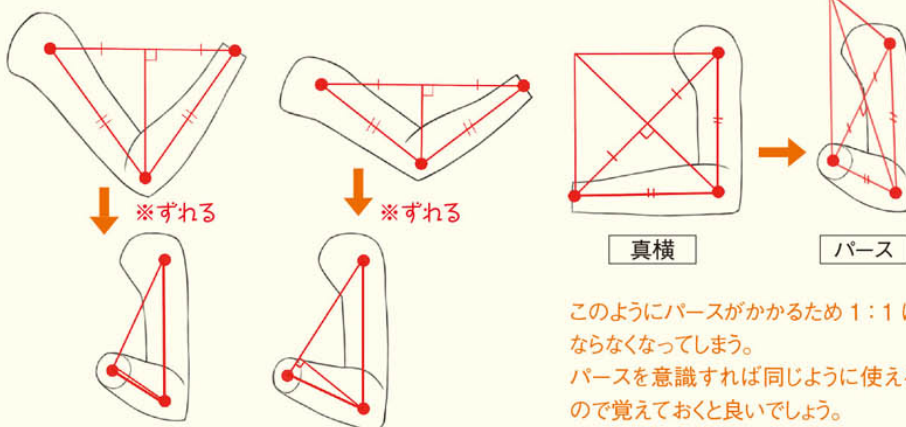
1 肩と手首の位置を決める

パースがついた腕の場合、肘の位置がかわります。

肩と手首を結んだ線の中心が肘になります。

2 腕を描く

3 完成

Point

角度のある腕

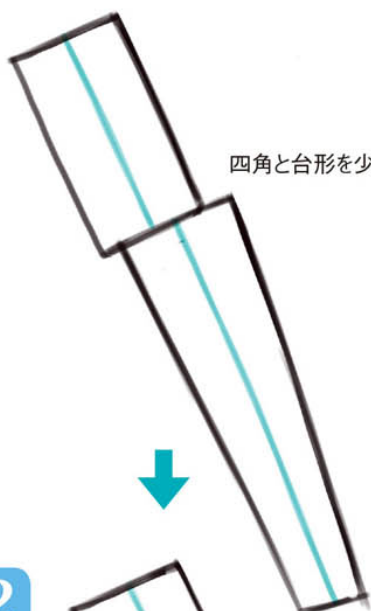
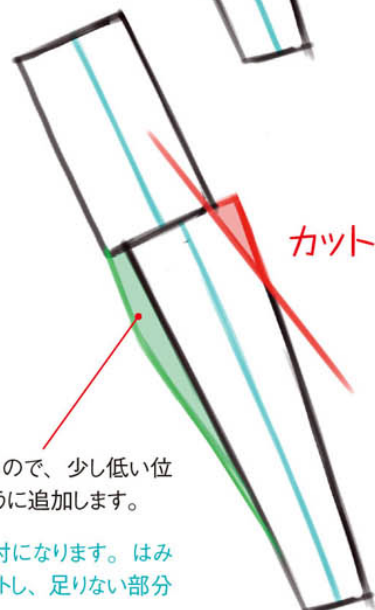
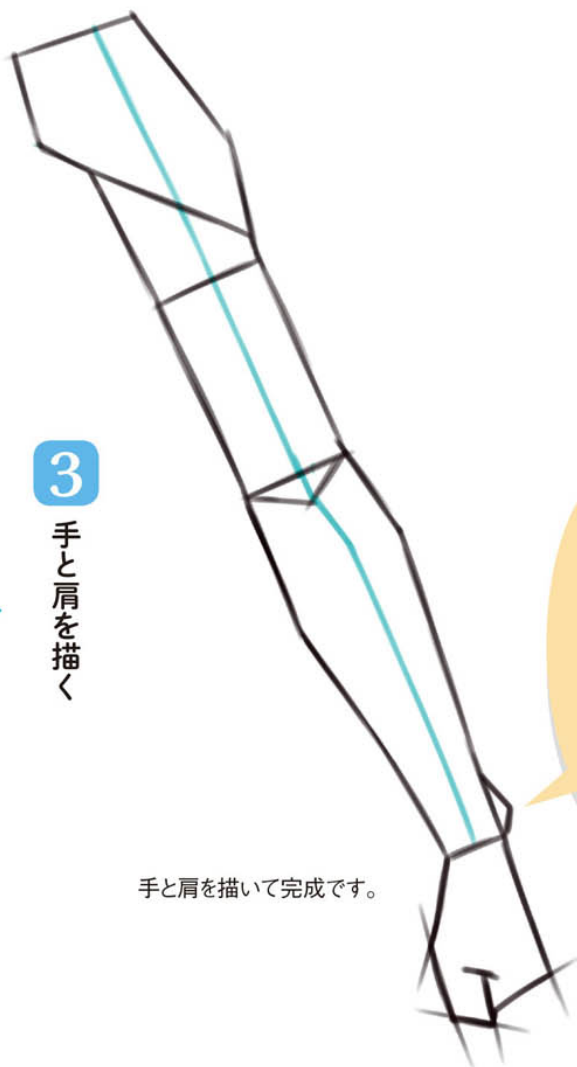
真横のときは肩から肘と肘から手首は1:1になりますが前腕を前に突き出すなど角度がつく場合は1:1になりません。
これは肘から手首の前腕にパースがかかるからです。

このようにパースがかかるため1:1にならなくなってしまう。
パースを意識すれば同じように使えるので覚えておくと良いでしょう。

腕を描いてみよう

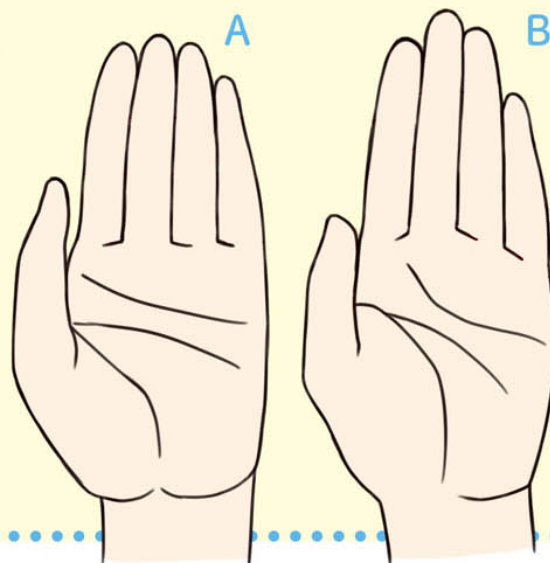
●腕の形を意識する

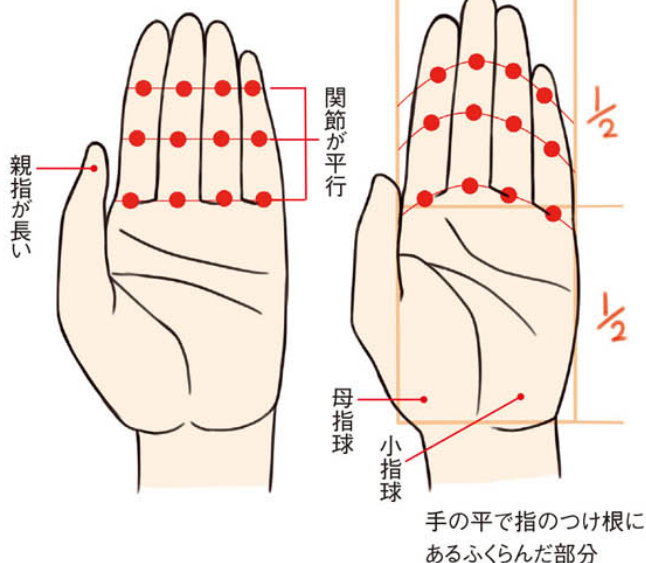
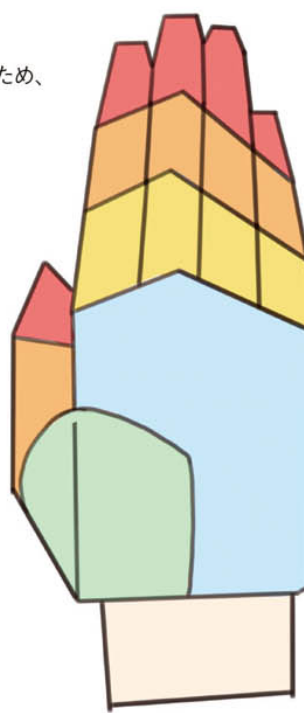
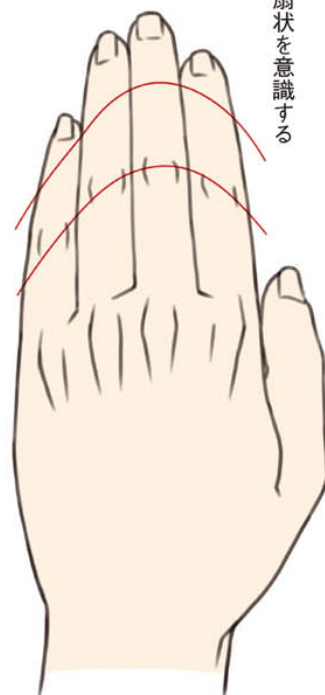
筋肉の形や肘の位置がわかったので、腕を描いてみましょう。
ボーン（水色の中心線）を見ると腕も脚もまっすぐではないことがよくわかります。ここで意識してほしいのは関節部分を細くすること。しっかり「くびれ」を作りましょう。
また前腕と手首の内と外で高さに違いがあるのでしっかりと意識して描いていきます。

●単純な記号で考える

まずは腕の形をイメージしながら、単純な記号で考えます。

指は扇状についている

Q. 正しい指のつき方はどっち?

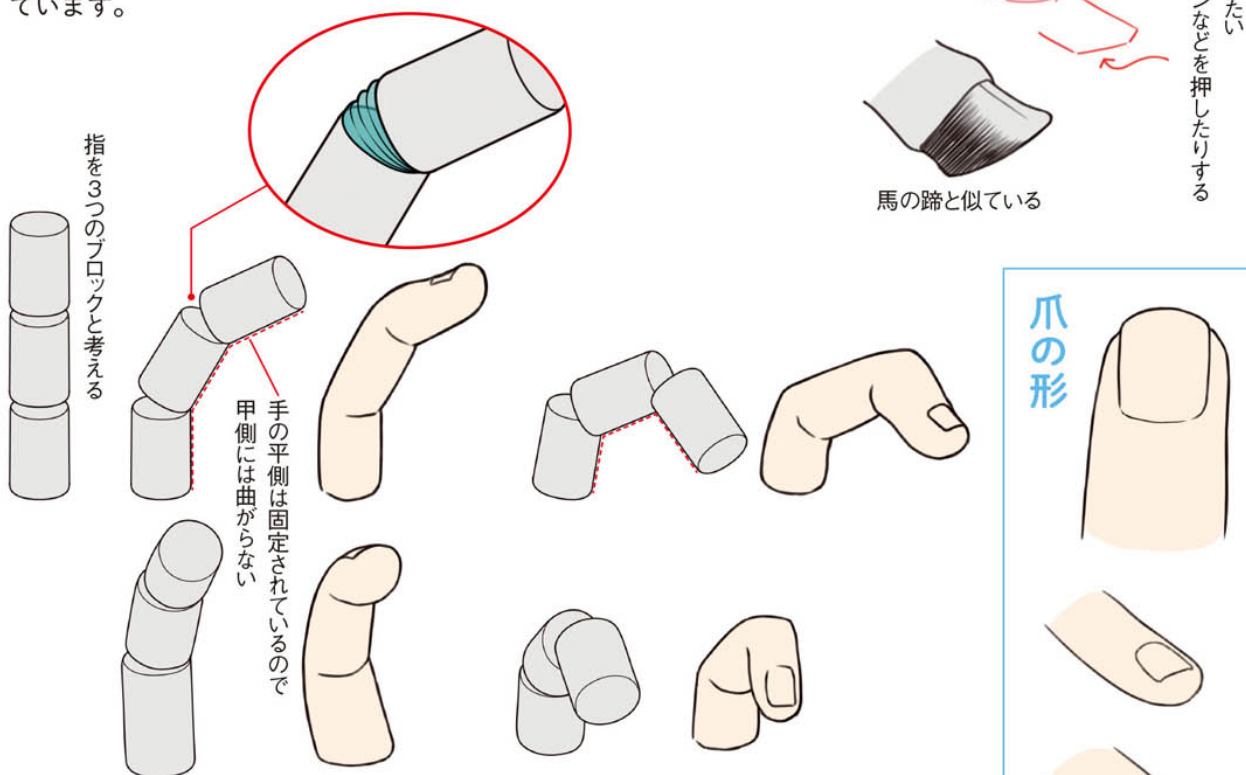
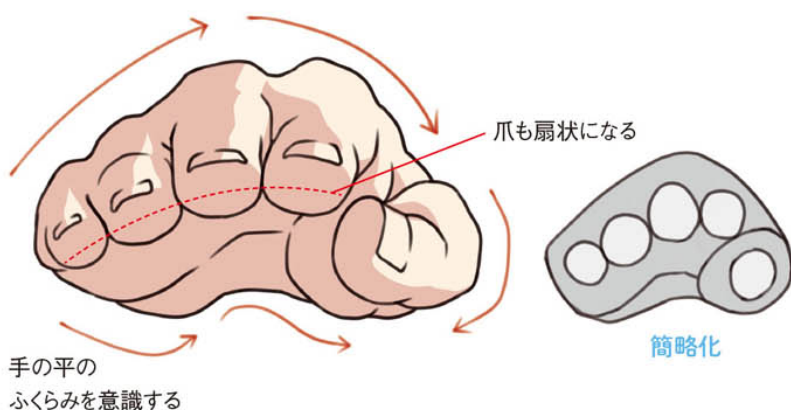
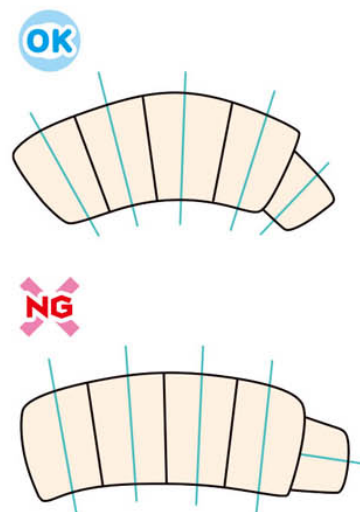
右図を見てください。どちらが正しい指のつき方でしょうか？
正解はBですね。
Aは指のつき方が平行で長さもほぼ同じに見えてしまっています。親指もなんだか長く見えますね。
Bは中指が長く扇状になっています。

手の構造を知ろう

指の関節は平行ではなく扇状になっています。
指と手の甲の長さは1：1です。
人差し指、中指、薬指の長さはほぼ同じ長さですが、指のつく位置が扇状なので中指が長く見えます。
親指の位置は人差し指のつく位置の少し上になります。

指の構造を知ろう

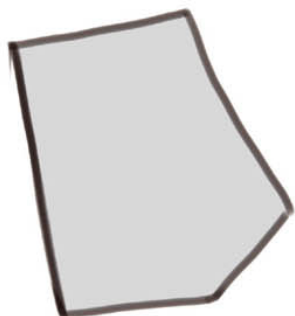
●指の関節

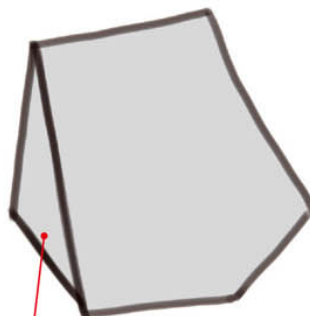
指は先にいくにしたがって、徐々に先細りになります。甲側はゆるやかなS字で、平側はモコモコとしています。
指の先（腹）は馬の蹄のように平らになっています。

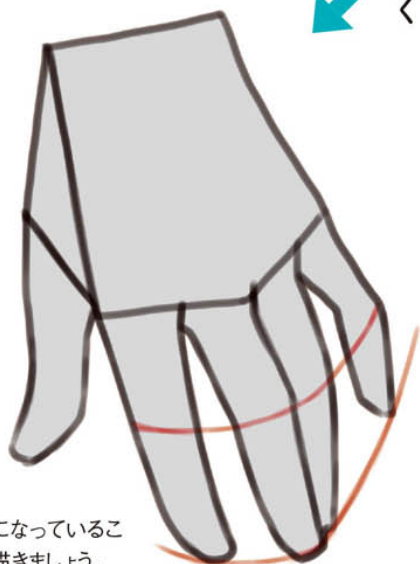
爪の形

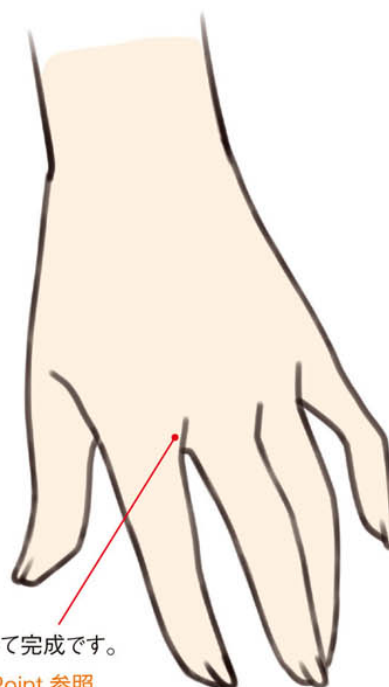
爪を少し長くすると
女性的になる

●正面からの見え方

正面から見ると指は平行ではなく、扇状についています。
また爪を見てもらうとわかりますが中心に反っているのがわかります。

左図は指がつく部分を簡略して描いたものです。扇状を意識して指がまっすぐにならないように注意しましょう

手を描いてみよう

1 手の甲を描く

手の甲は５角形をしています。

2 親指のつけ根を描く

1 に三角形の親指のつけ根を描きます。

3 指を描く

指の関節は扇状になっていることを意識して指を描きましょう。

4 指に立体感を出す

指のつけ根に※「かえし」を描いて完成です。

※下の Point 参照

Point 一本の線で立体感は出せる

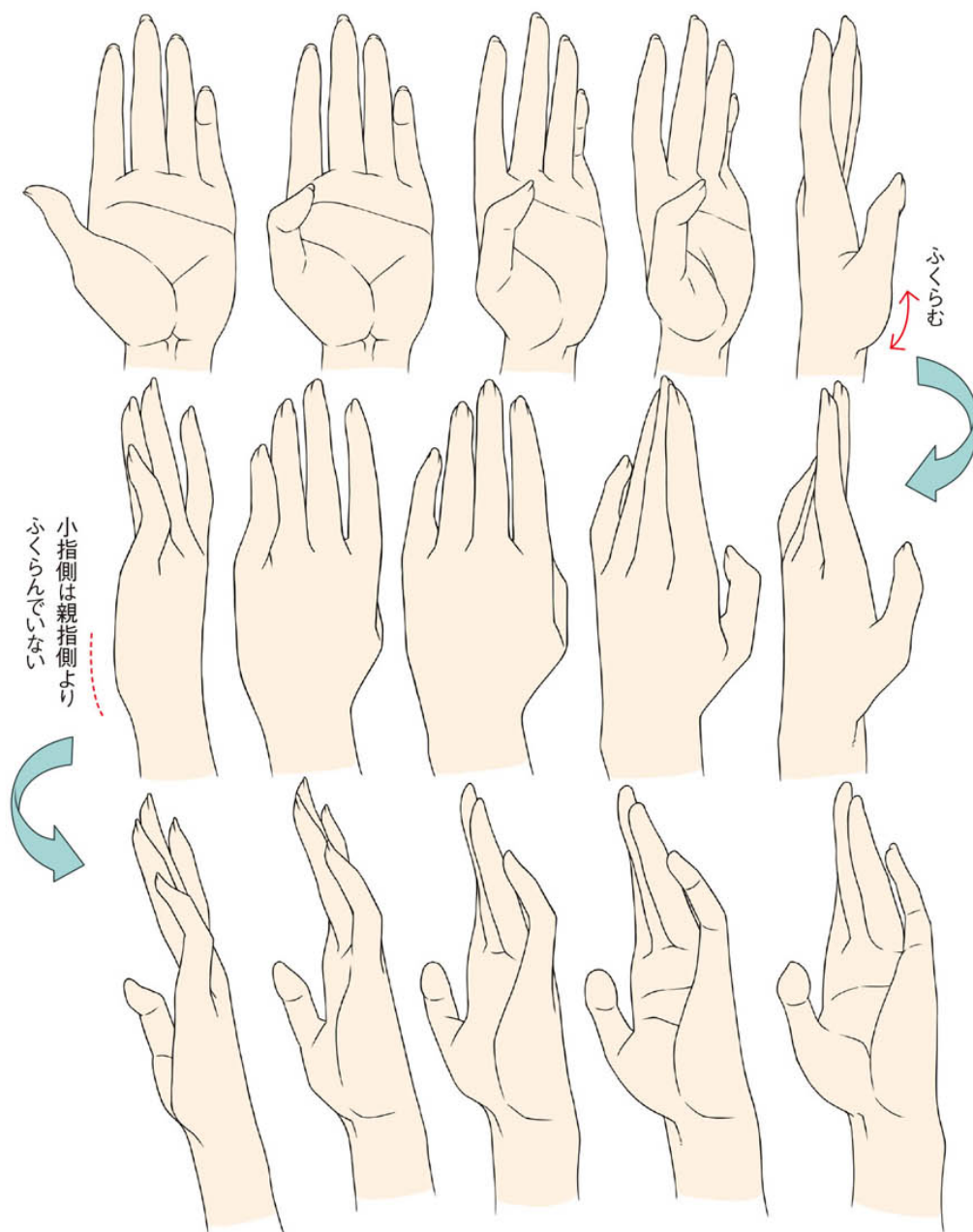
手の甲側の指のつけ根部分に１本線をつけることで、指の前後関係がわかりやすくなり、立体感を出すことができます。
ここでは、その線を「かえし」と呼んでいます。

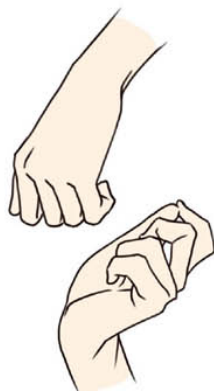
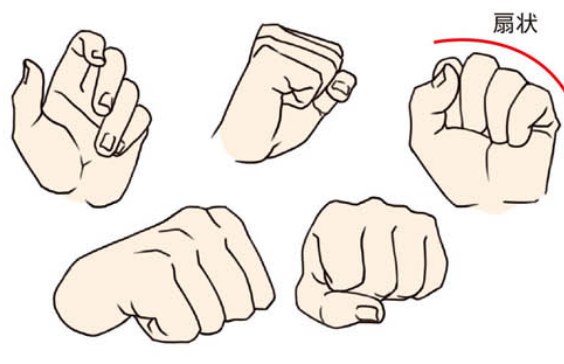
手の角度あれこれ

手の角度のパターンを見てみましょう。

360度

ふくらむ

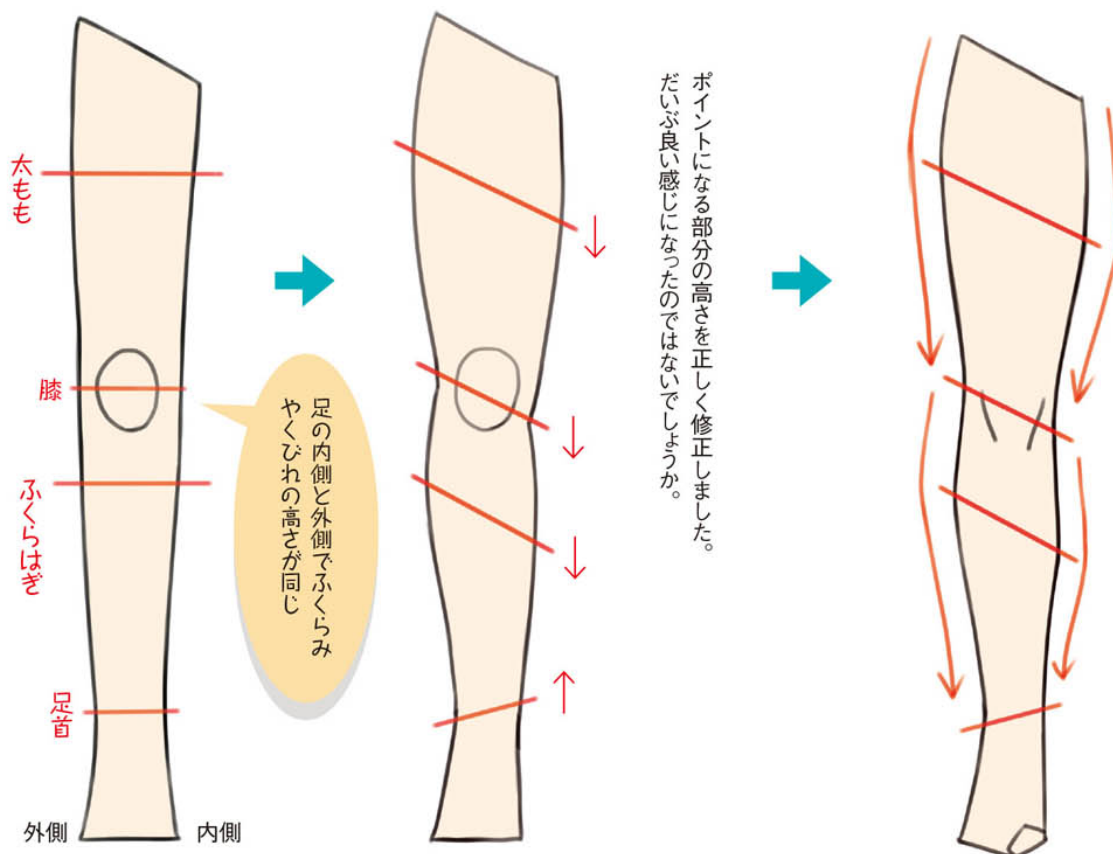
小指側は親指側より
ふくらんでいない

手演技

握りに強弱をつけたり、指差ししたり、手に演技をつける（手演技）ことで、細かな感情を表現するとこができます。

脚の構造を知ろう

Q. 自然な脚はどっち？

右図は脚を簡略化して描いたものです。どちらが自然に見えますか？
Aは凹凸が少なく棒のような形に見えませんか？内外のふくらみが少ないうえ高さが同じなのが原因で稚拙に見えてしまってます。
Bのようにしっかりとメリハリのある脚を描くにはどうしたらいいかを解説していきます。

脚を描くコツは高さとS字

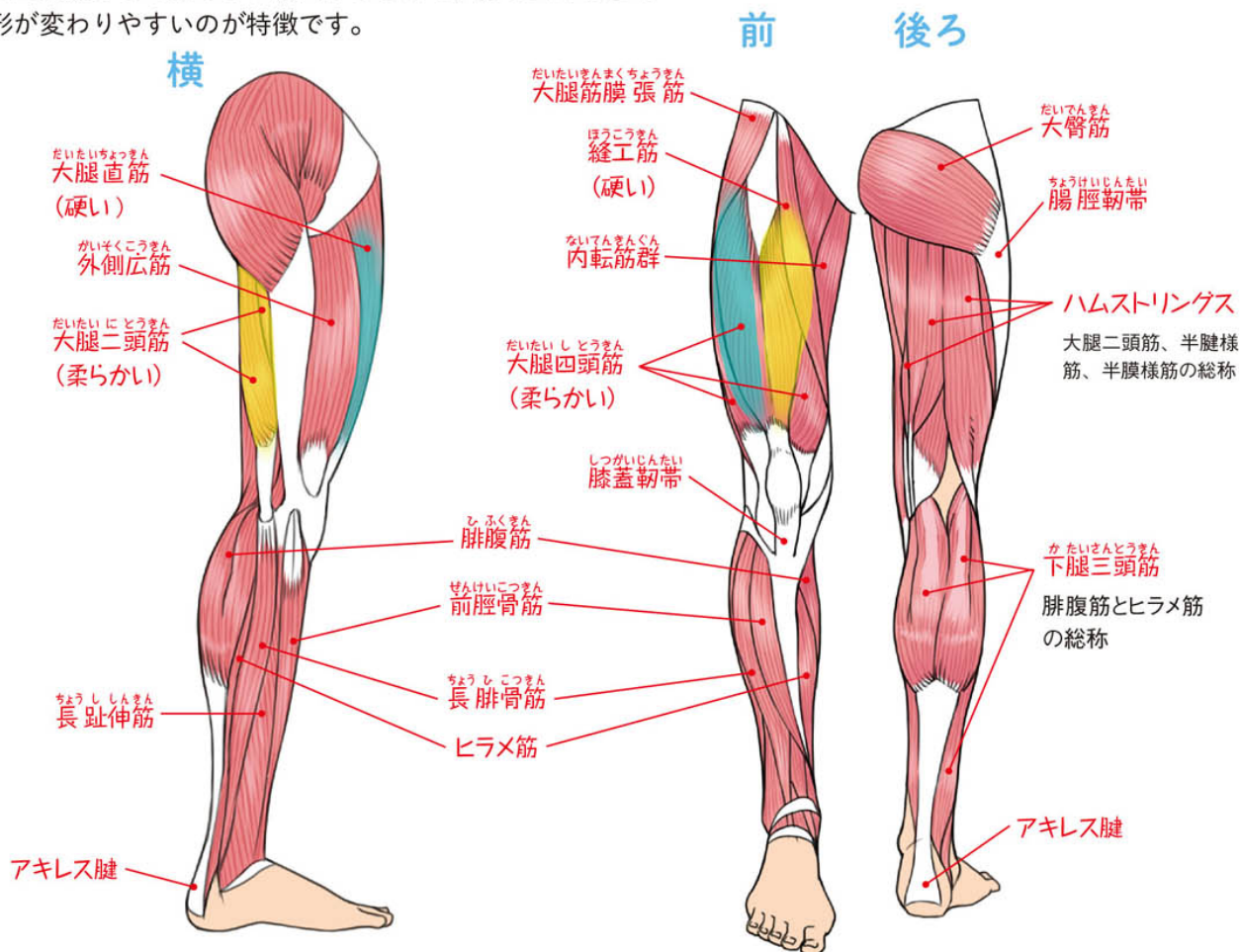
Qの不自然な例Aを参考に脚を描いてみました。太もも、膝、ふくらはぎ、足首とポイントになる部分を見てください。
また、本書では下肢全体を「脚」、くるぶしより下を「足」として解説していきます。

ポイントになる部分の高さを正しく修正しました。だいぶ良い感じになったのではないでしょうか。

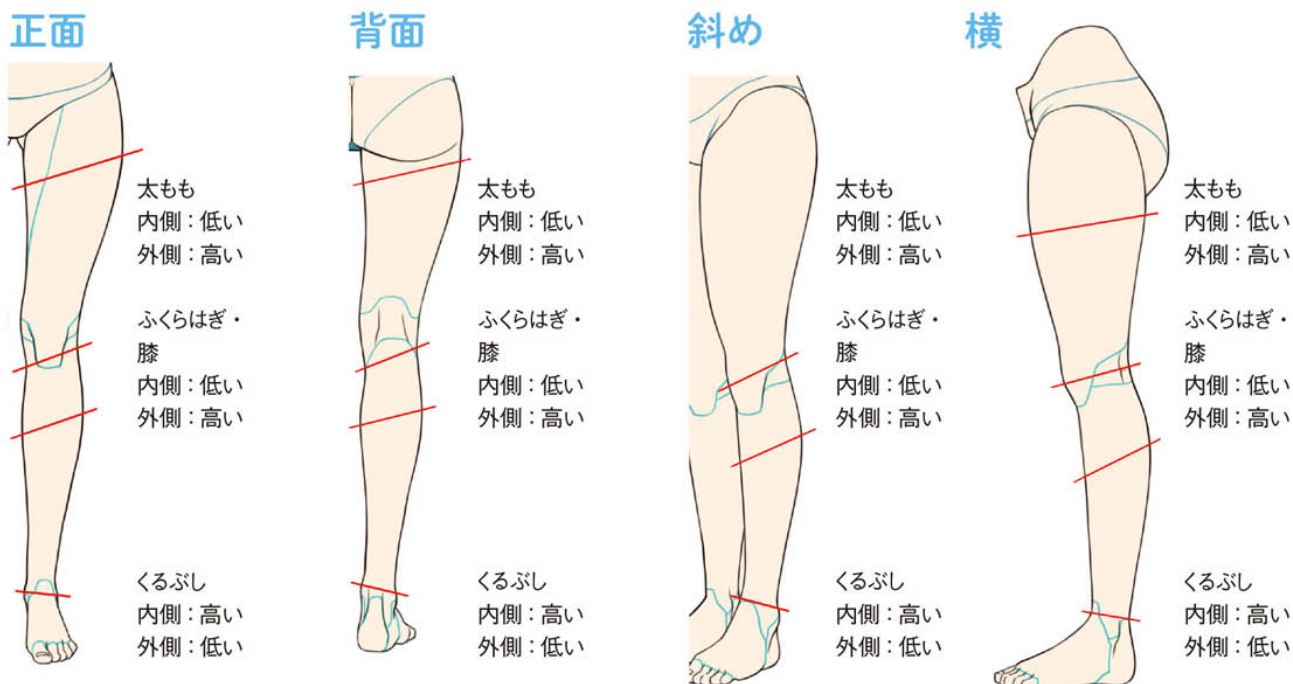
さらに脚のラインをS字にしました。これで正しい図になりました。これは脚だけではなく腕にもいえることで、正しい絵を描くコツは高さとS字であることがわかったかと思います。

● 筋肉を知ろう

脚にはさまざまな筋肉があります。太ももには大腿二頭筋や大腿四頭筋などの柔らかい筋肉があるため、脚を曲げたときに形が変わりやすいのが特徴です。

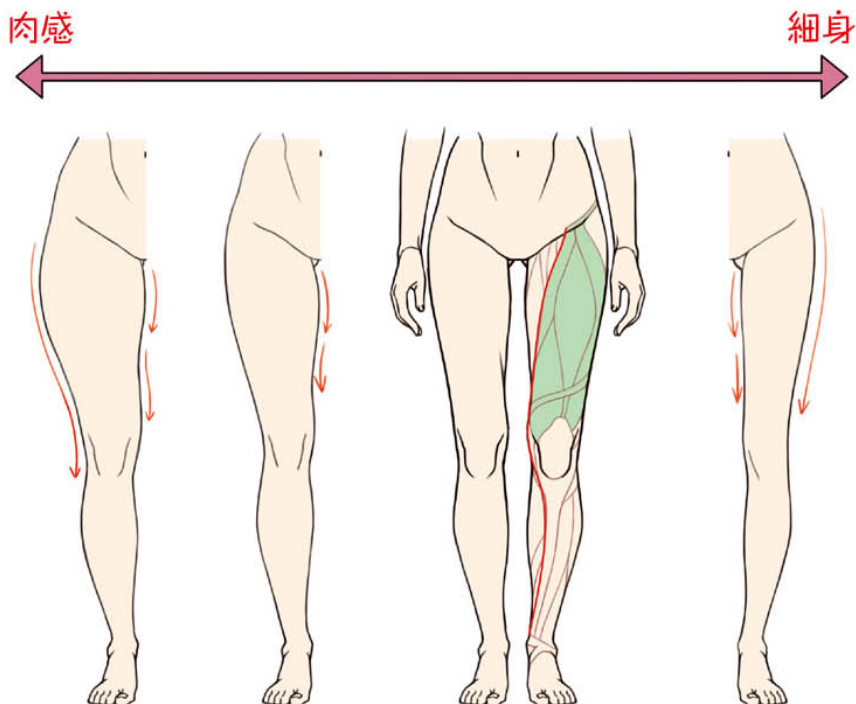
横
大腿直筋
（硬い）
外側広筋
大腿二頭筋
（柔らかい）
長趾伸筋
アキレス腱

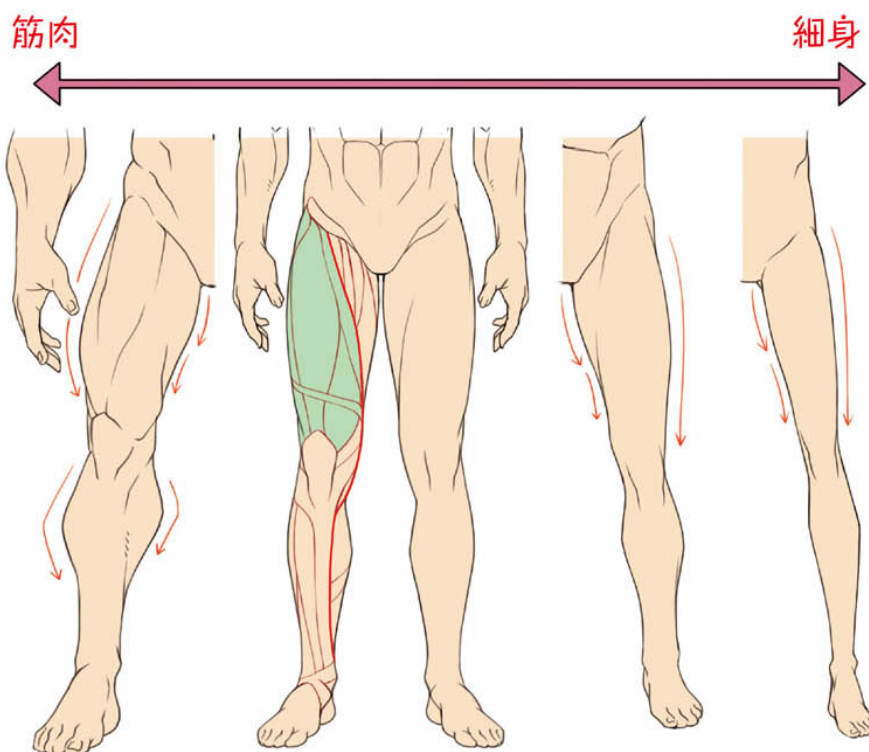
前　後ろ
大腿筋膜張筋
縫工筋
（硬い）
内転筋群
大腿四頭筋
（柔らかい）
膝蓋靭帯
腓腹筋
前脛骨筋
長腓骨筋
ヒラメ筋
大臀筋
腸脛靭帯
ハムストリングス
大腿二頭筋、半腱様筋、半膜様筋の総称
下腿三頭筋
腓腹筋とヒラメ筋の総称
アキレス腱

角度による見え方の違い

脚は内外で高さが違います。各角度での高さの違いを見てみましょう。

脚の肉感

次に、男女の脚の違いを見てみましょう。

●女性

真ん中が通常体型の脚で、右にいくほどに細く、左にいくほど肉感的になっています。ポイントは太ももとふくらはぎで、女性はゆるやかにカーブするようにします。

●男性

男性は右にいくほど細身で、左にいくほど筋肉質になるように描いています。ポイントの太ももとふくらはぎは女性とは異なり、角が盛り上がるようなイメージにすると男女の描き分けができます。

Point 肉感は太ももとふらはぎがポイント

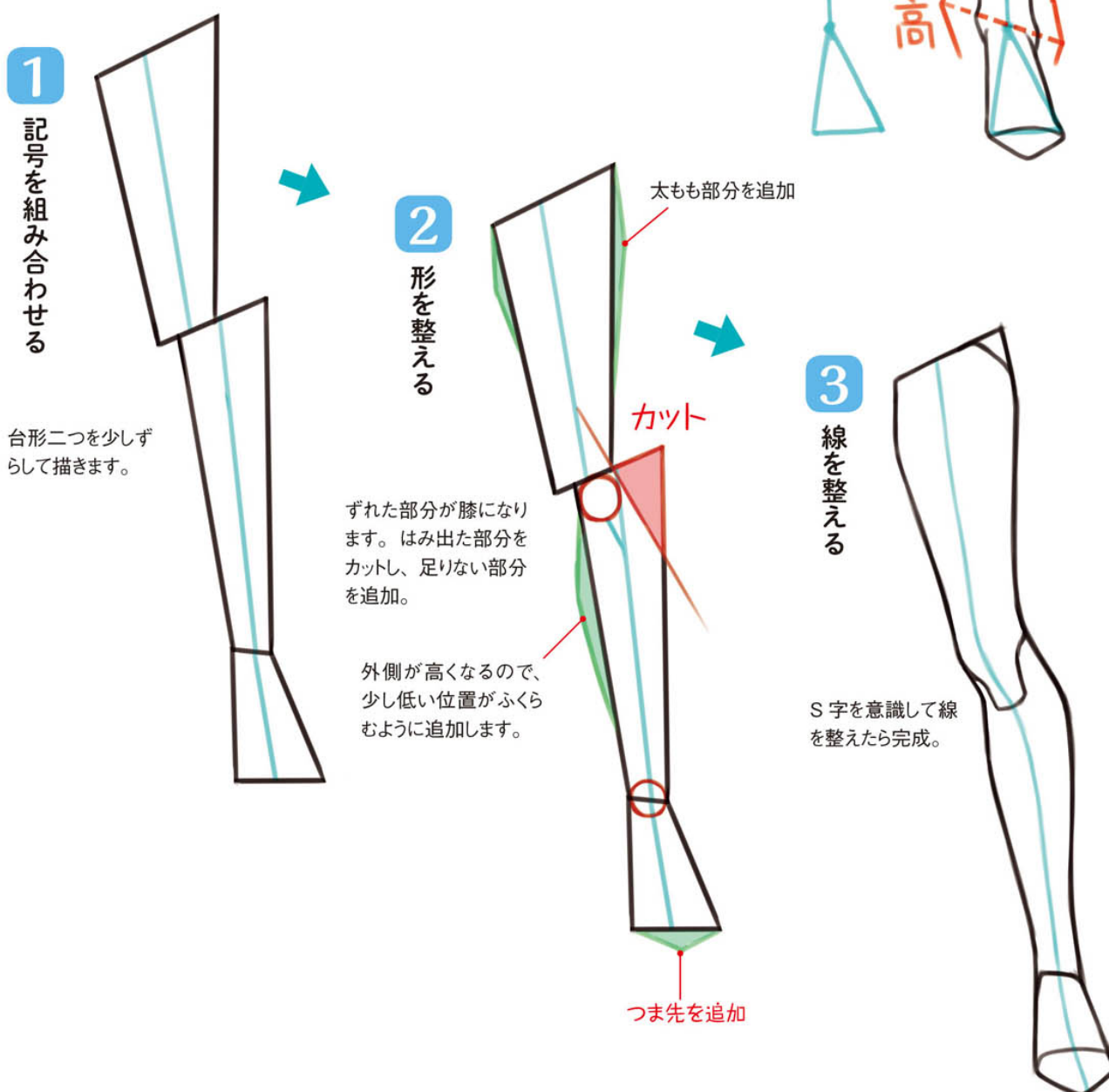
太目や細身など体系の変化を出したい場合は、基本から肉を足したり削いだりします。その場合矢印の位置を調整することで変化をつけることができます。くびれの項目（p.26）でも解説しましたが、くびれ部分になる膝と足首の幅はほとんど変えないことがポイントです。

脚を描いてみよう

●脚の形を意識する

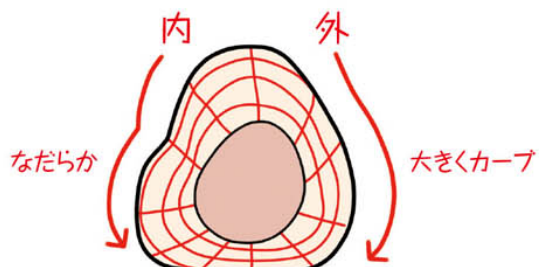
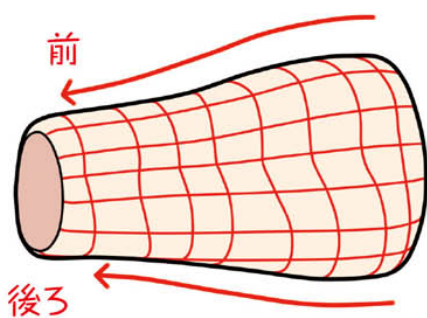
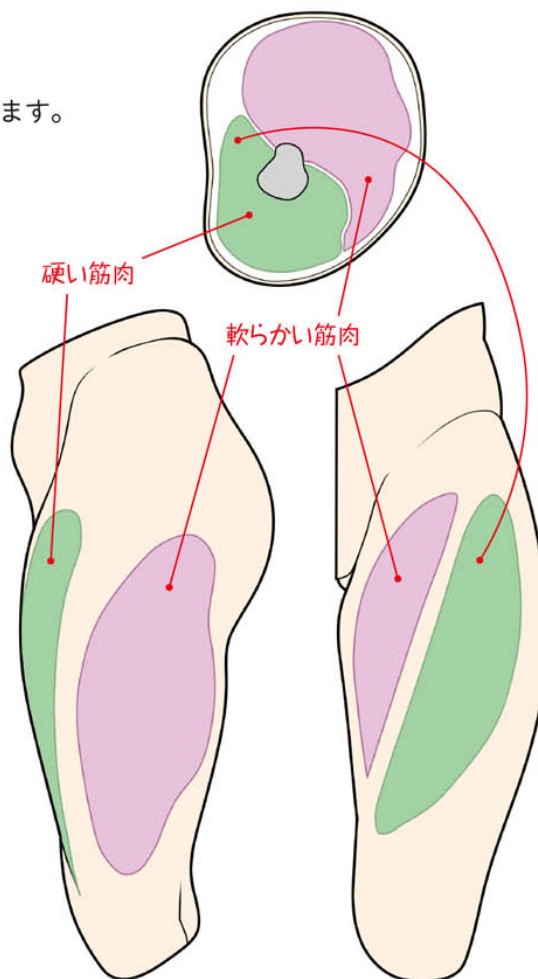
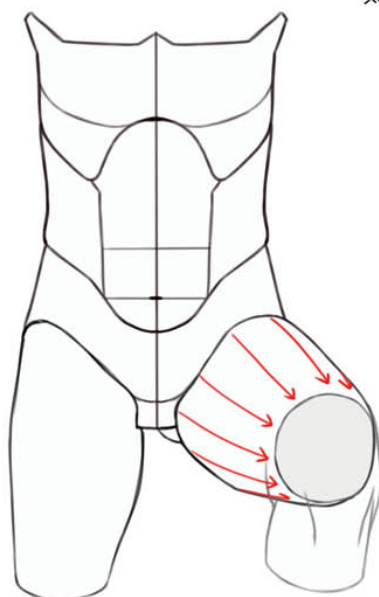
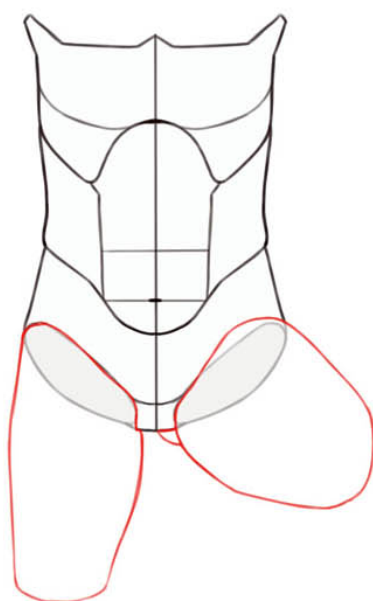
筋肉の形や膝の位置がわかったので、脚を描いてみましょう。ボーン（水色の中心線）を見ると脚も腕と同様に、まっすぐではないことがよくわかります。ここで意識してほしいのは関節部分を細くすること。しっかり「くびれ」を作りましょう。また太ももとふくらはぎ、足首の内と外で高さに違いがあるのでしっかりと意識して描いていきます。

●単純な記号で考える

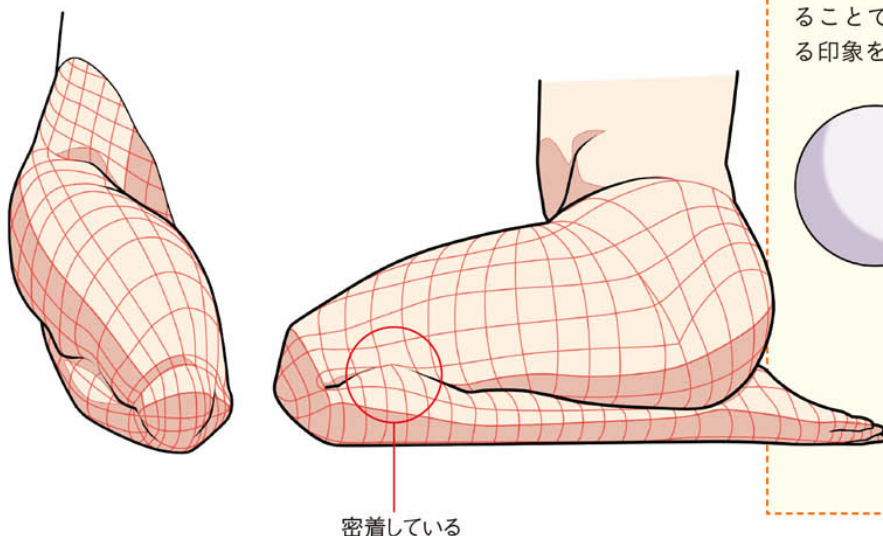
まずは脚の形をイメージしながら、単純な記号で考えます。

脚の形の変化

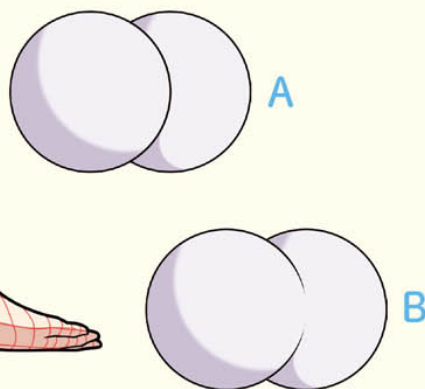
脚を曲げたときや座ったときの形の変化を見てみましょう。

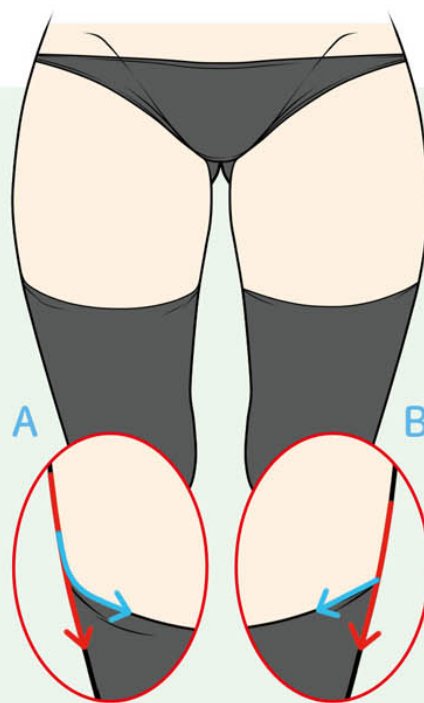
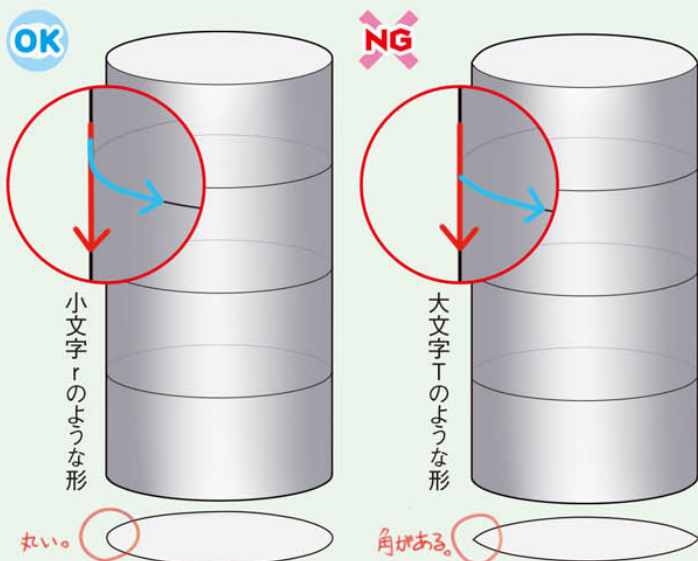
●座る

座ったときや脚を上げたときの場合、太ももは三角形に見えます。

内側はなだらかに、外側は大きくカーブしふくらみます。

太ももの後ろは座ったとき座りやすくするため、なだらかです。

太ももの筋肉は柔らかい場所と硬い場所があります。

太ももの内側と背面は柔らかい筋肉でできていますので描くときは肉質の違いを表現すると良いでしょう。

正座

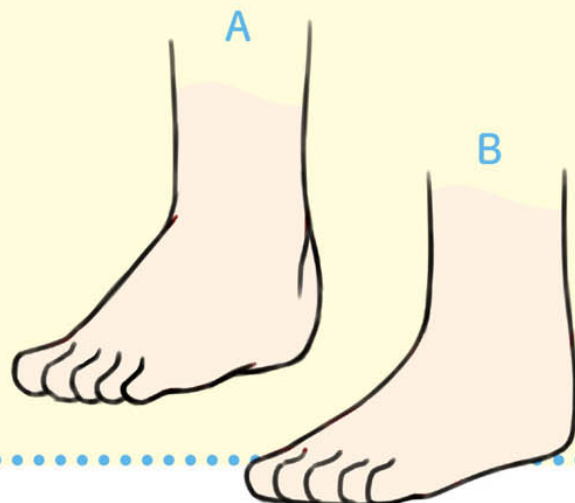
正座をすると太ももとふくらはぎが密着して、潰れたような形になります。

Point 密着した表現

左図のAとBだとBのほうが密着して見えませんか？
このようにくっついている部分の線を切ることで、視覚的にも、より密着している印象を与えます。

Column 形を円筒で考える

まずは右図を見てください。ニーソックスの絵がありますが右足と左足どちらが自然に見えますか？
どちらも自然に見えるような気もしますが、履き口のところをよく見てみるとBの左足はなんだか違和感がありませんか？

では脚を簡略化した図で見てみましょう。
Bの左足は回り込みの形が「T字」のようになっています。これでは円ではなく角がある表現になってしまいます。
正しくはAの「r字」です。
人体はすべて円形（楕円形）でできています。この「回り込み」をしっかりと意識することで立体感がアップします。

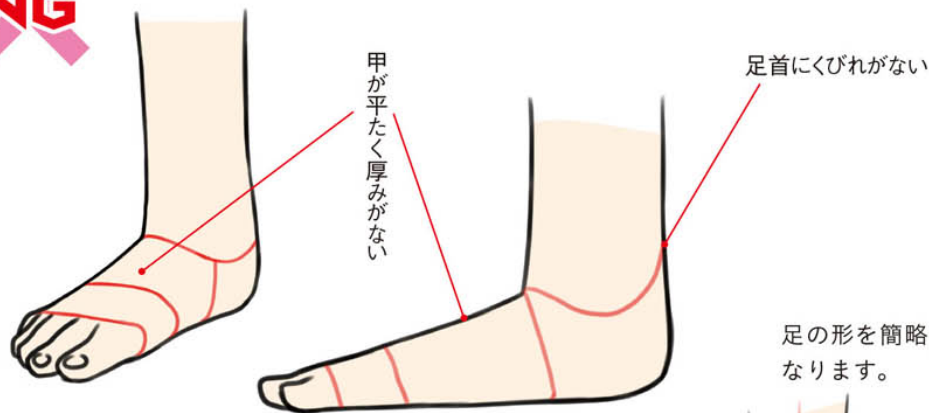
足は厚みが重要

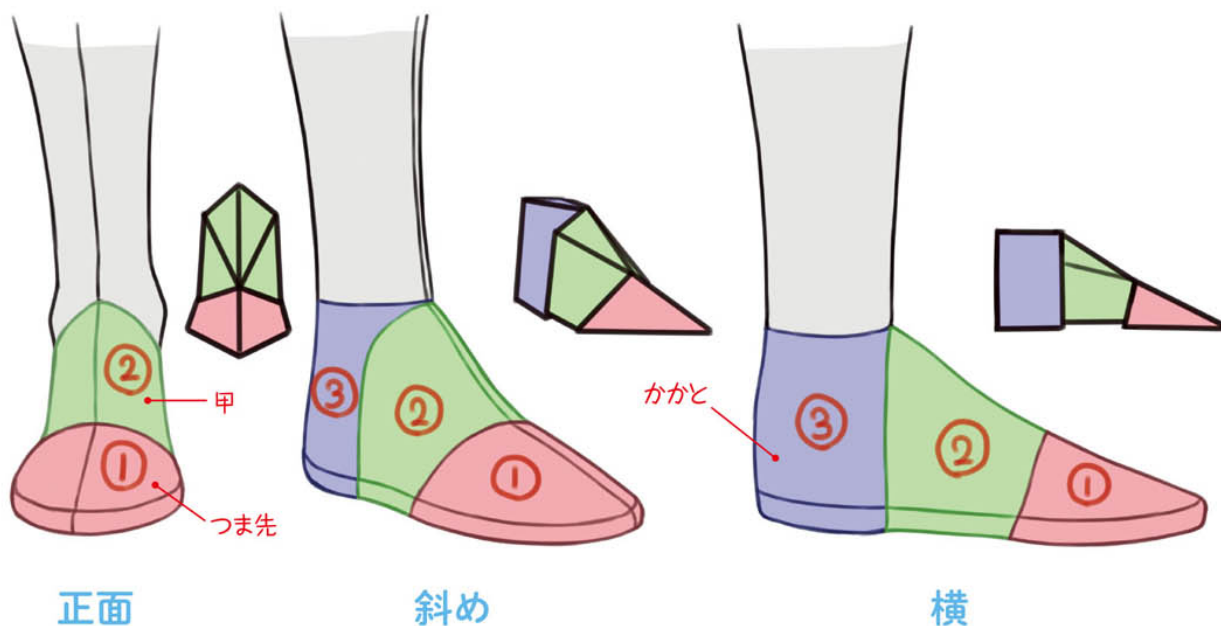
Q. 正しい足はどっち?

右図のAとBどちらが正しい足でしょうか？　正解はAです。Bは足を描く際によくあるミスです。
足の甲が足りないので、ペッタリとした印象の足になってしまっています。
足の描き方のコツを解説していきます。

足の甲を意識する

足の甲には厚みがあることをしっかりイメージして描くようにしましょう。

足の形を簡略化すると下図のようになります。

OKのように足の甲の厚みをしっかり意識しましょう。

足の形を知ろう

足は大きく分けて３つのブロックに分けることができます。
つま先（①）は三角形、甲部分は台形（②）、かかと（③）は四角と覚えると形が取りやすくなります。

内股と外股の描き分け

外股と内股の描き分けはとても簡単です。
外股のときは内側のラインをまっすぐ下にひき、内股のときはその逆にすることで描き分けることができます。

足の描き方

簡単な足の描き方を見てみましょう。

●素足（左）

1 足首を描く

2 甲を描く

3 つま先を描く

4 くるぶしを描く

5 指を描く

6 完成

●素足（右）

1 足首を描く

2 甲を描く

3 つま先を描く

4 くるぶしを描く

5 指を描く

6 完成

●ヒールブーツ（左）

1 足首を描く

2 甲とつま先を描く

3 くつ底を描く

4 ヒールを描く

5 完成

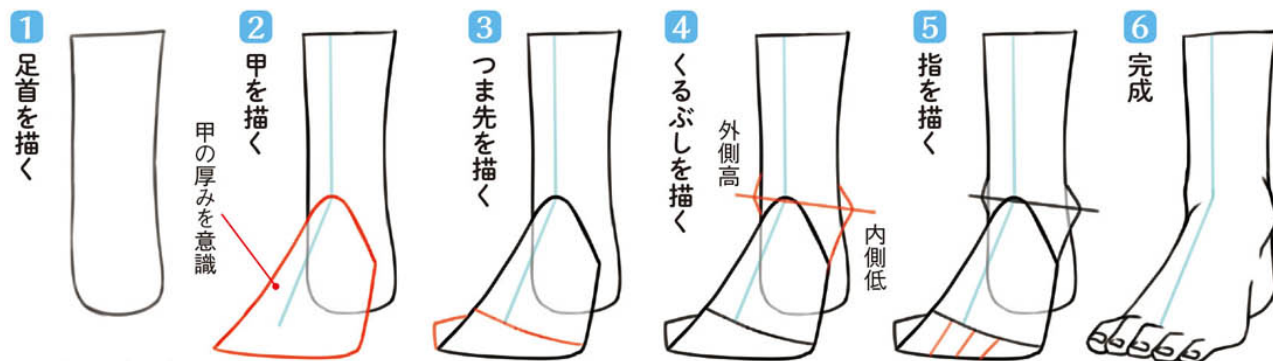
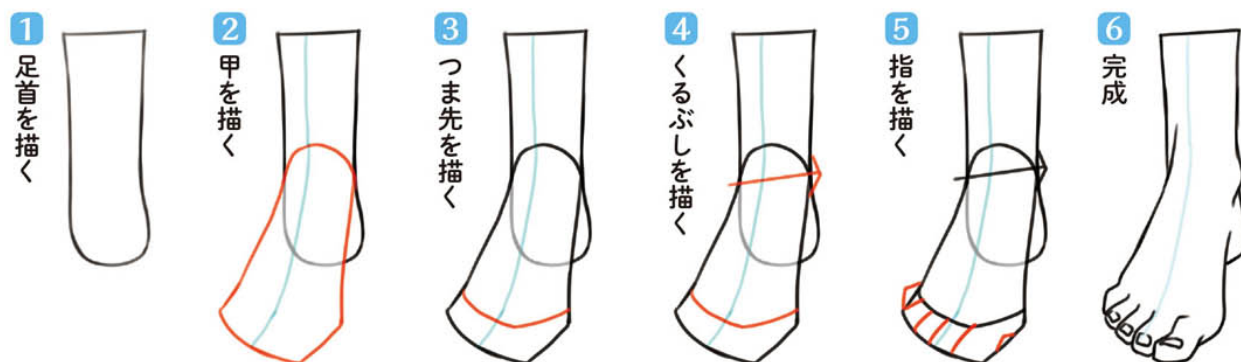
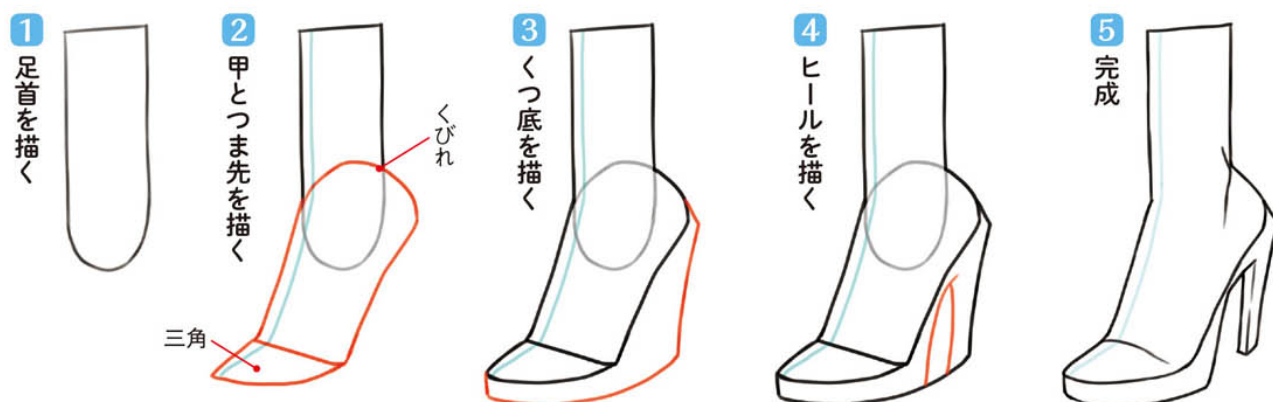
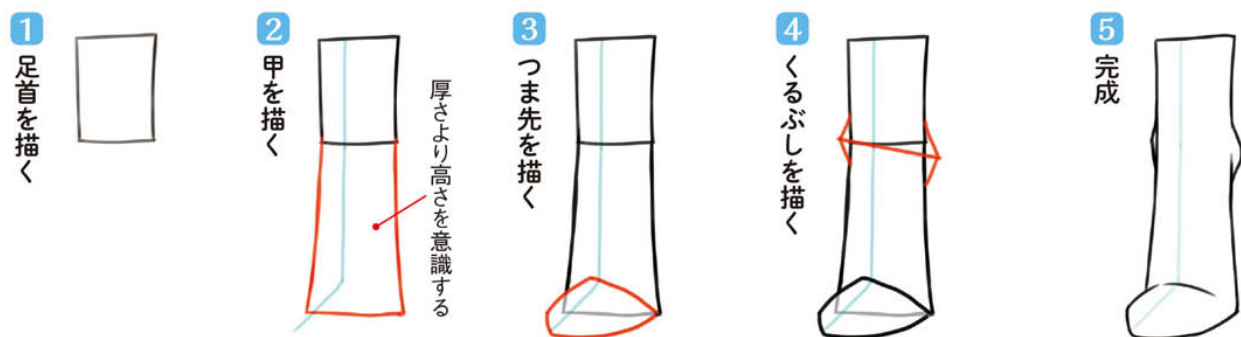
●ヒールブーツ（右）

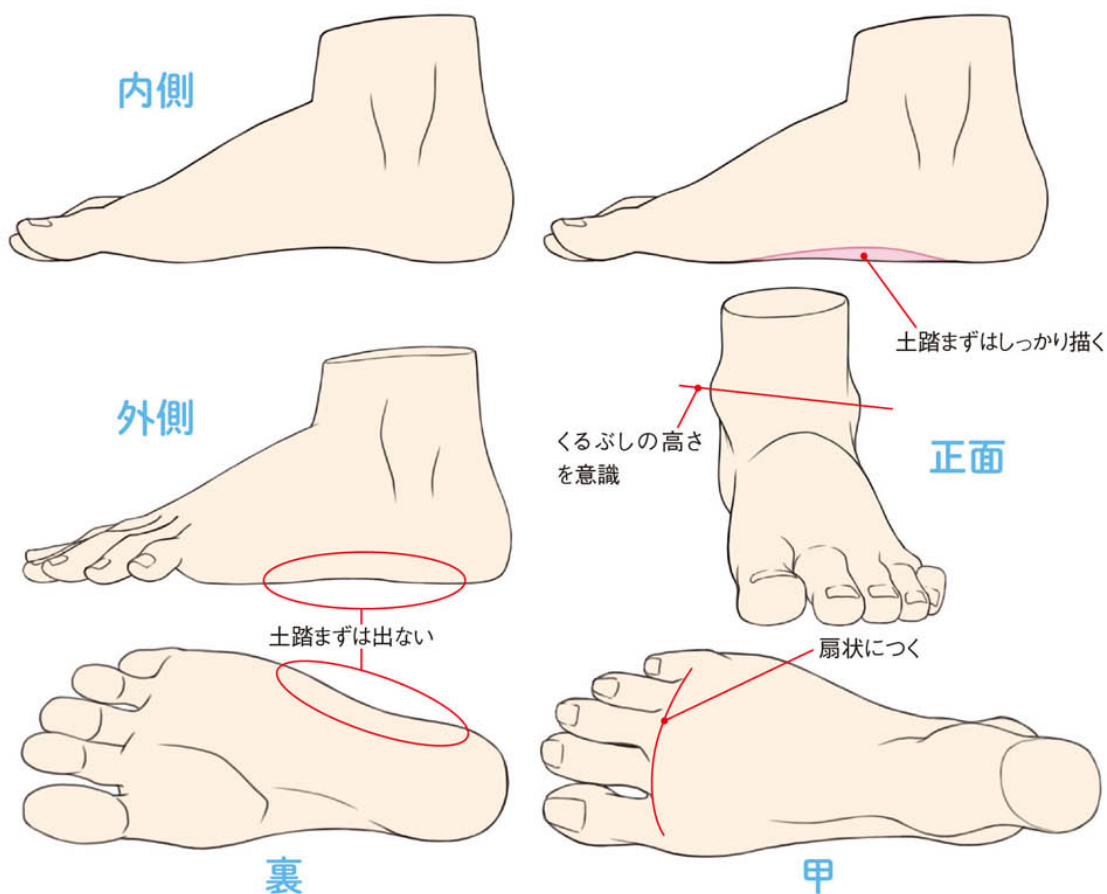
1 足首を描く

2 甲を描く

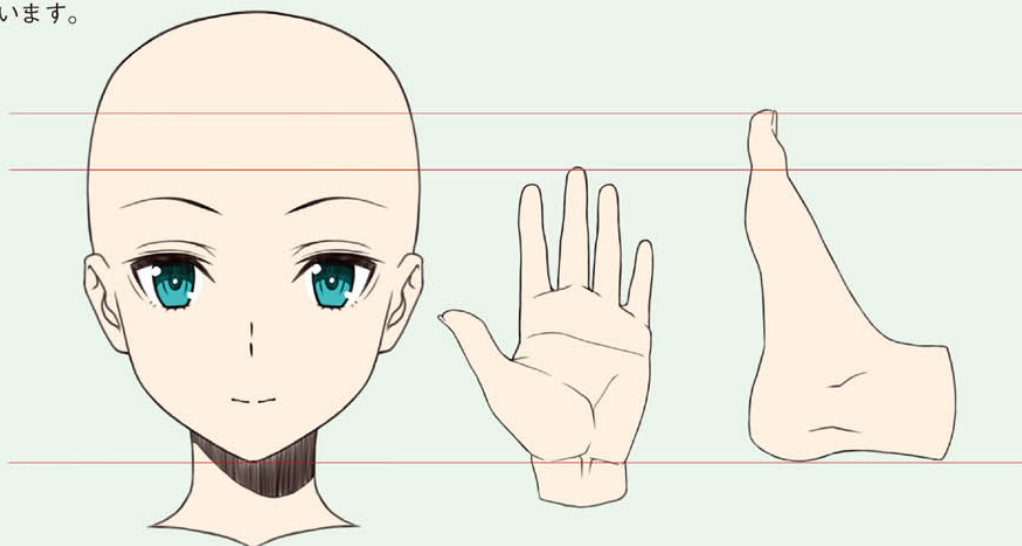
3 つま先を描く

4 くるぶしを描く

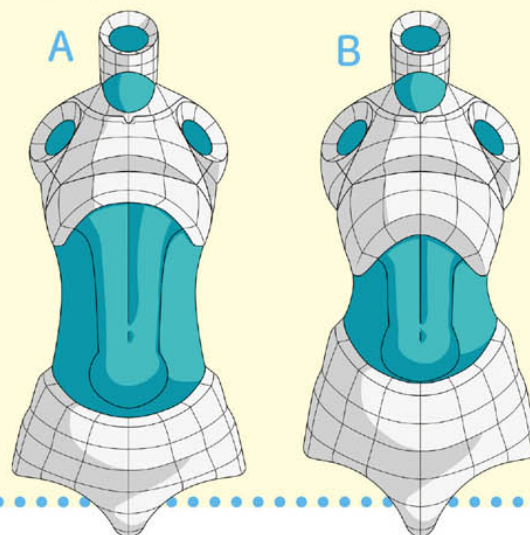
5 完成

足の角度あれこれ

足のさまざまな角度を描いてみました。内側の土踏まずのアーチをしっかり描きましょう。扁平足になると足の形が不格好になってしまいますので気をつけましょう。

Column 手足の大きさ比較

2次元絵の場合、リアル絵と比べ頭を大きく描くので、手足のサイズをリアルな人間と同じ大きさで描くと、やけに手足が大きいアンバランスな絵になってしまいます。

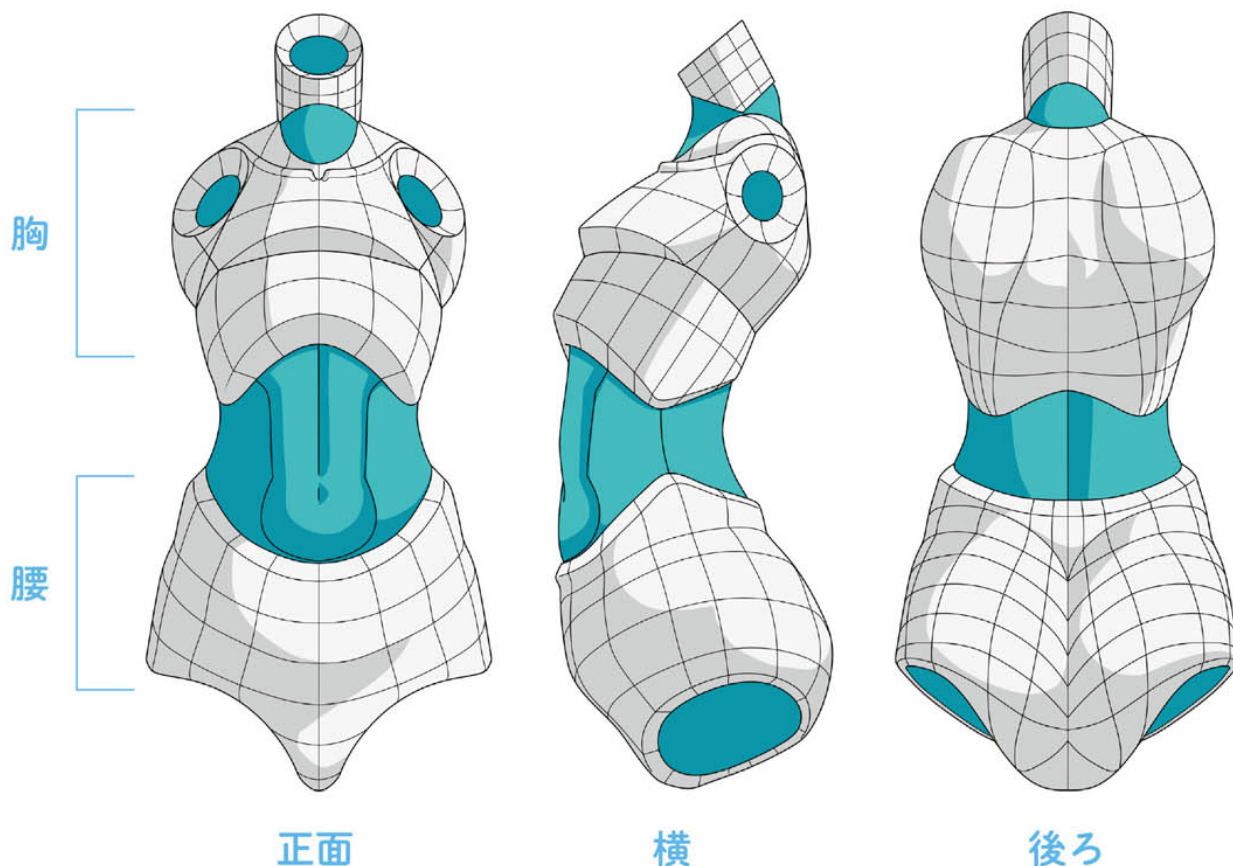
手のサイズは、顔のサイズ（おでこ～アゴ）とほぼ同じくらい。足は頭より少し小さいくらいをイメージすると良いでしょう。

胴の可動域はお腹だけ

Q. どちらが自然な胴体でしょうか？

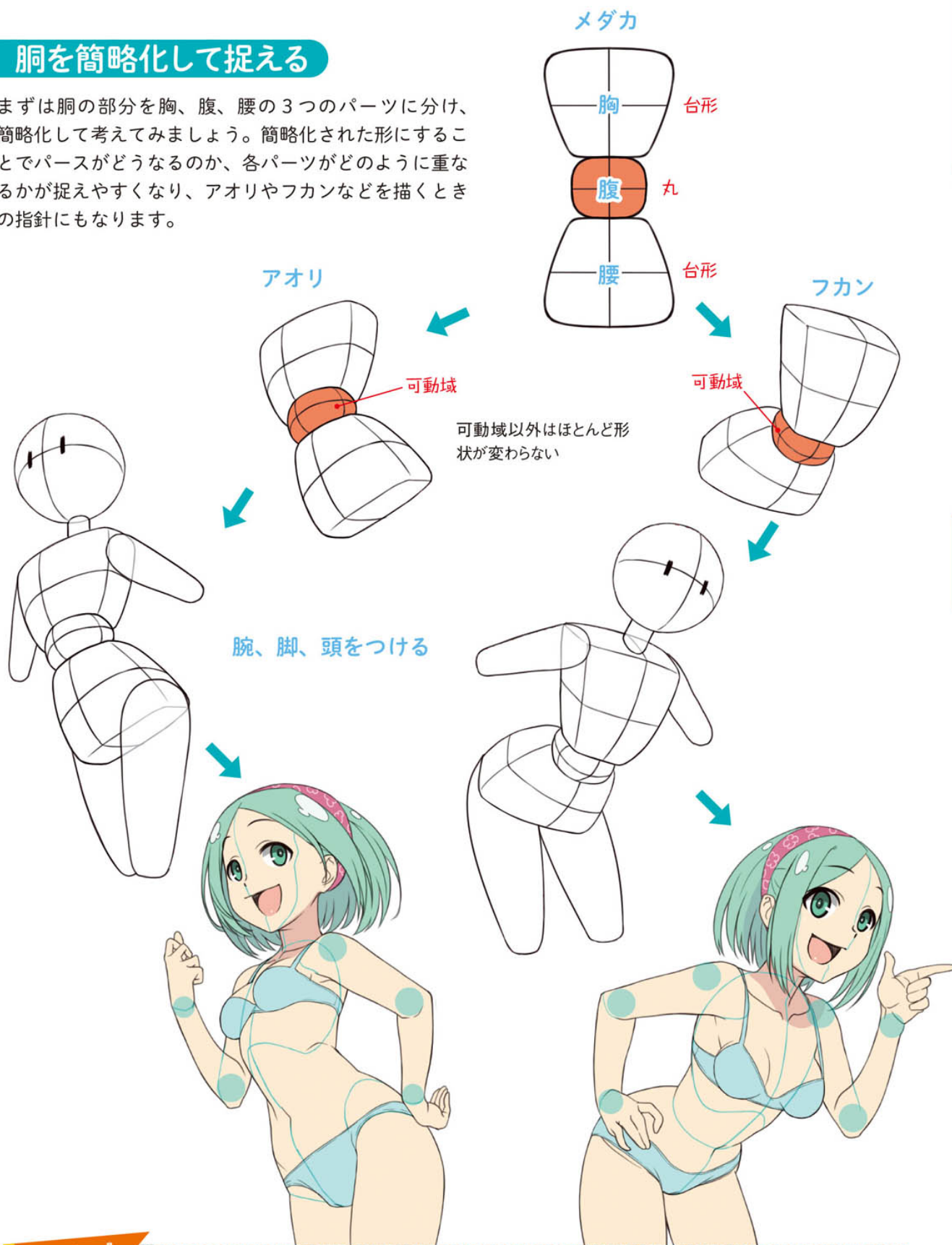
AとBどちらが自然な胴体の長さでしょうか？正解はBです。実は人間の胸骨と骨盤はこれくらいの大きさがあります。
胸骨と骨盤は硬く、形が変形することはありません。つまり胴体で動かせる場所はお腹だけということになります。
この胸骨や骨盤の大きさを意識しないと骨がないぐにゃっとした印象になってしまいますのでしっかりと意識しましょう。

胴の可動域

女性の胴体にどんな面があるのかを簡略化して描いてみました。
青い箇所は可動域です。

胸と腰は大部分が骨でできているので
基本的にはほとんど変化しません。

胸
腰

正面　横　後ろ

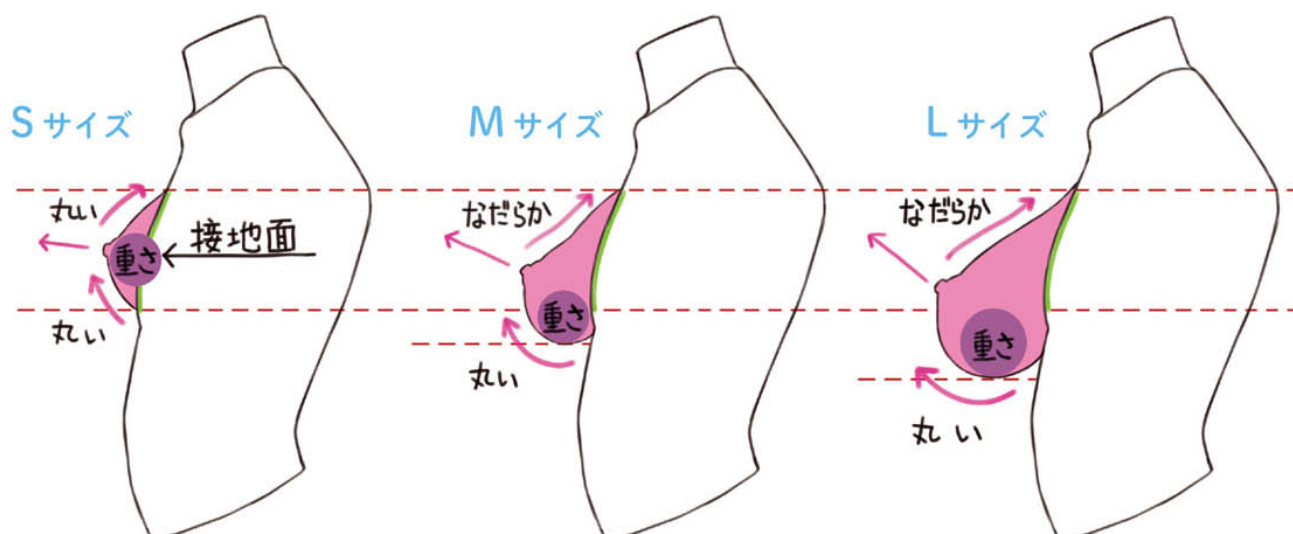
胴を簡略化して捉える

まずは胴の部分を胸、腹、腰の３つのパーツに分け、簡略化して考えてみましょう。簡略化された形にすることでパースがどうなるのか、各パーツがどのように重なるかが捉えやすくなり、アオリやフカンなどを描くときの指針にもなります。

Point
可動フィギュアで考えよう

デッサン人形や可動フィギュアを見たことがあるかと思いますが、とってもかっこいいですよね。
フィギュアはプラスチックのような硬い素材でできているので、パーツが曲がったり歪んだりという変化はありません。
しかしかっこよく見えますし、違和感がないのはなぜでしょう？
それは動かない骨があるパーツと動かせる関節のパーツをうまく分けていて、人間と同じ可動部を再現しているからです。
つまり動く部分と動かない部分を覚えることで、どんな角度からのポーズでも違和感なく描けるわけです。

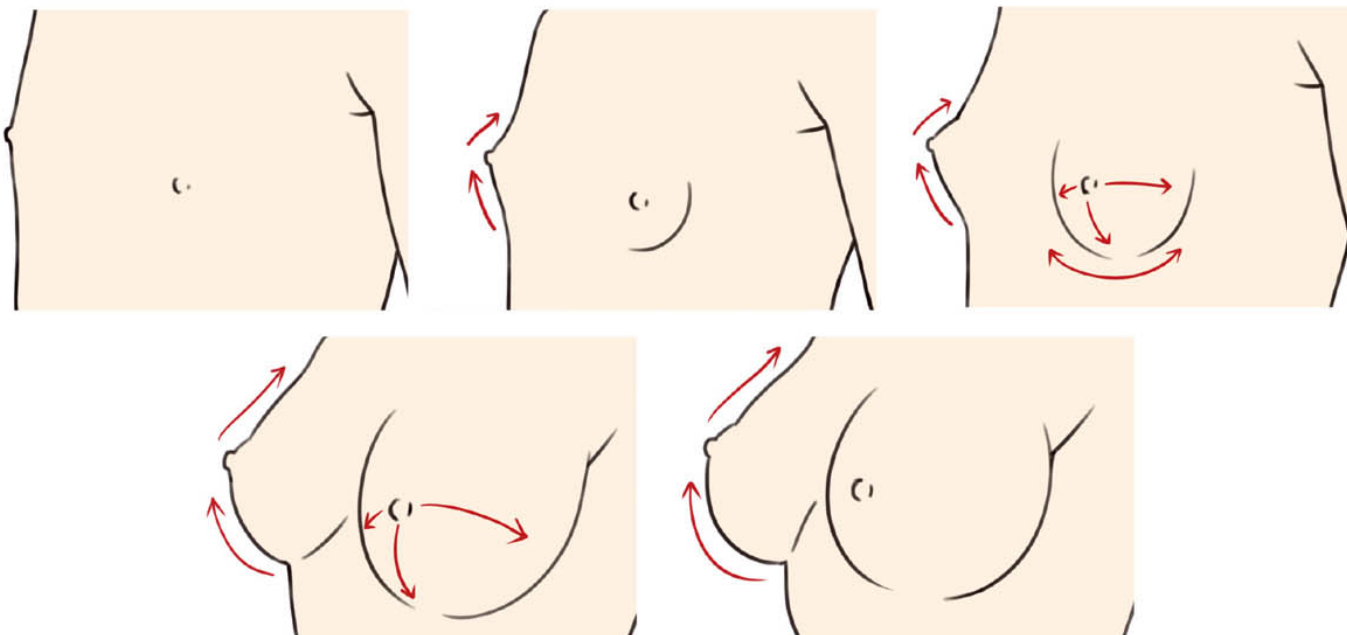
胸は水風船をイメージしよう

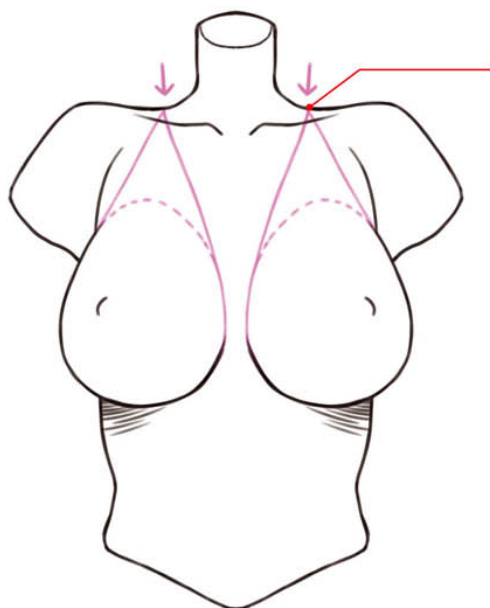
胸は斜めに置かれた板に水風船がぶら下がっている所を考えると良いでしょう。胸の大きさによる形の違いは乳房の「重さ」と「重力」によって変化します。水風船の中に入れる水の量を調整することで、胸の大きさの違いをイメージできます。

●サイズによる形の違い

Sサイズでは重さが乳房の接地面の中にあるので胸の形状はどちらも丸く、ほとんど変化はありません。

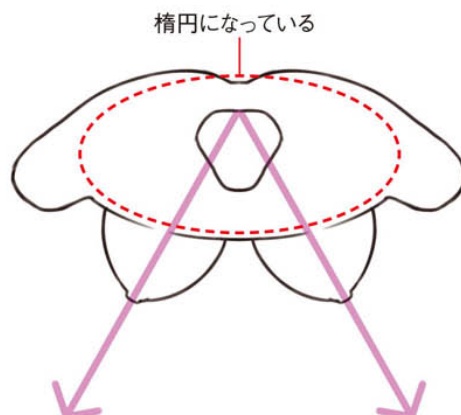
MサイズLサイズになると乳房の重さが接地面から下に移りはじめ、重さで下面が真円に近く丸くふくらみ、それに引っ張られて上面はなだらかに変化する。乳首の位置も重みで元の位置から下に引っ張られるので乳首は上向きになります。

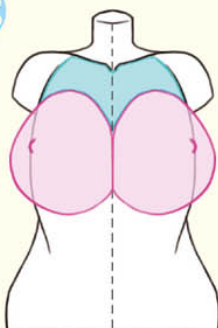
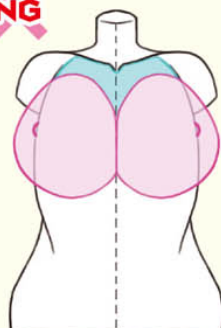
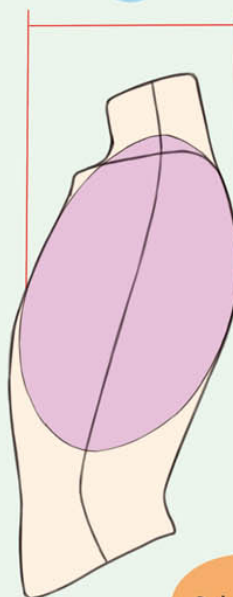
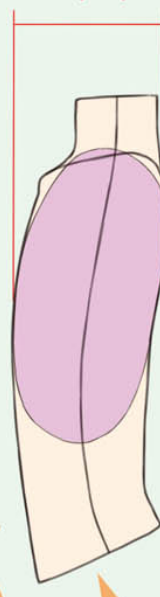
●胸のふくらみ方

胸は乳首を中心にふくらんでいきます。

乳房のつき方

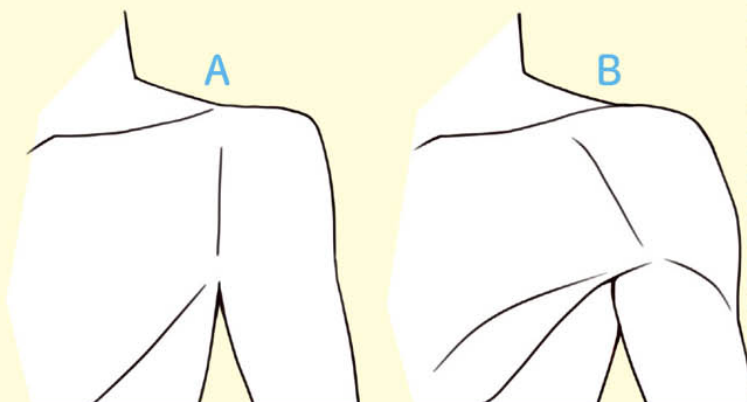
胸骨は楕円の形をしているので、乳房は図の通り斜め面についています。
正面の絵を描く際も、乳首は乳房の中心より外側に描くと良いでしょう。

補正で胸を寄せるブラジャーは、水着より少し外側にストラップがついています。

Point 乳房のつき方

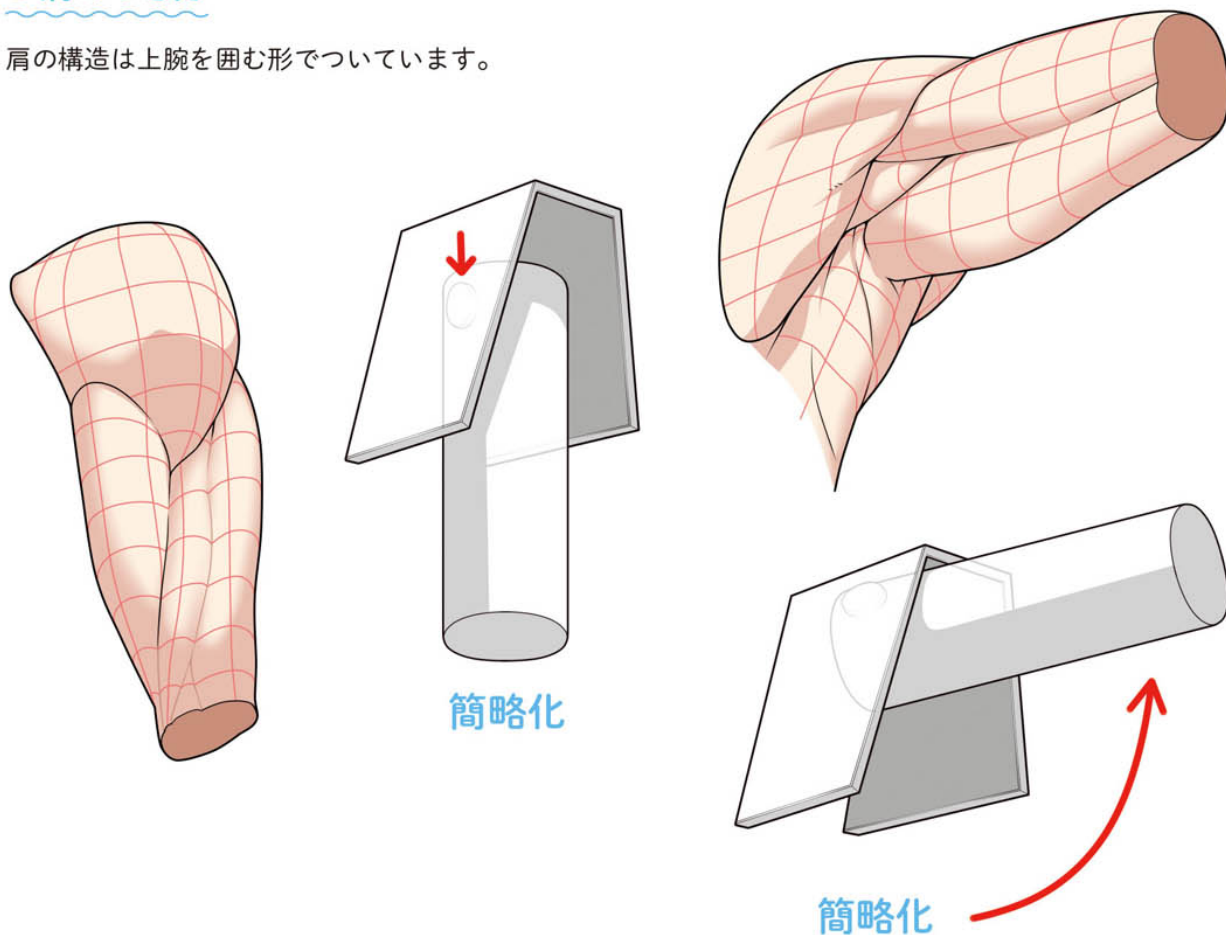
乳房のつく位置と鎖骨の間には大きな面積があります。
NG 例のように描いてしまうと胸の下から股までが長くなってしまい、胴長に見えてしまうので注意しましょう。
これもまた型破りなバランスの変更で違和感を消すことは可能ですが、慣れないうちは基本に沿って描くと良いでしょう。

Column 胸部は意外と太くたくましい！

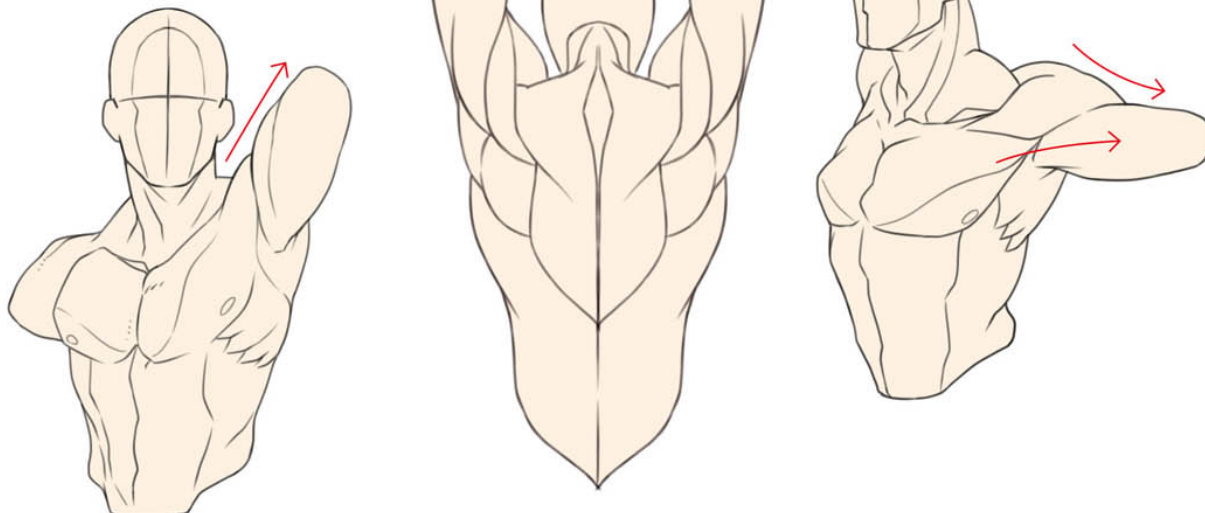
胸部は想像以上に太くなっています。華奢だからとあまり細く描いてしまうと S 字も弱く、貧弱に見えてしまい体の薄いキャラクターになってしまうので気をつけましょう。

肩、脚、首のつき方を知ろう

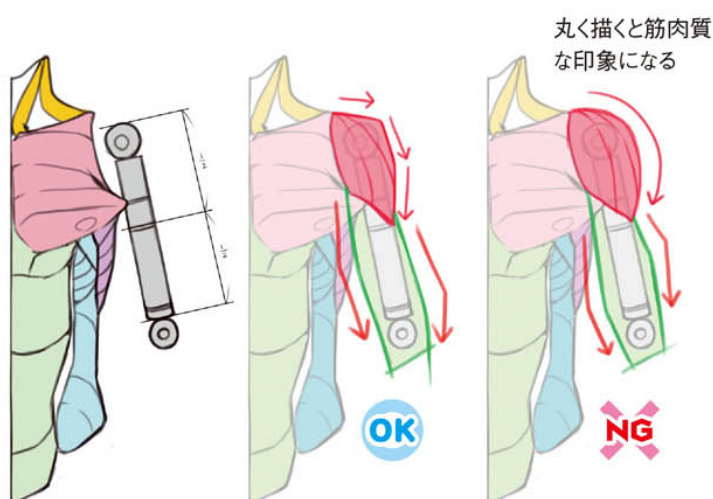
Q. 正しい腕のつき方はどっち?

どちらが正しい腕のつき方でしょうか? これはBが正しいですね。
Aは肩がまっすぐついていたり、脇も平面的です。
ここまでそれぞれのパーツの描き方を解説してきましたので、ここではそれぞれを繋げる肩や脚、首などのつき方を解説していきます。

肩の構造

●肩のつき方

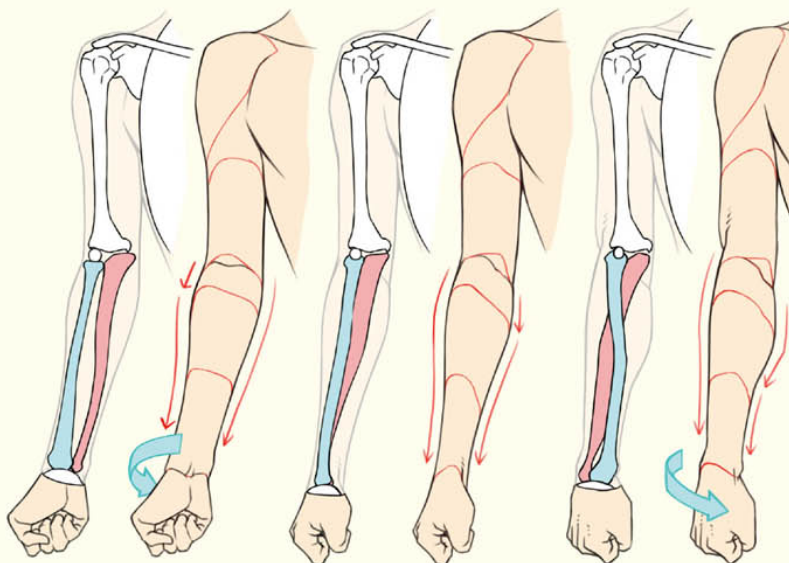
肩の構造は上腕を囲む形でついています。

肩の可動域

上腕の可動で肩の形は変化します。

肩の形

肩の形は円で丸くふくらむのではなく、いくつかの角で曲がりながらふくらんでいます。丸く描いてしまうと特に女性の場合は肩が大きくなってしまい、筋肉質な男性のように見えてしまうので注意しましょう。
男性の場合はこの曲がる角がはっきりしているので誇張して描くとそれらしくなります。

Point

手首の回転

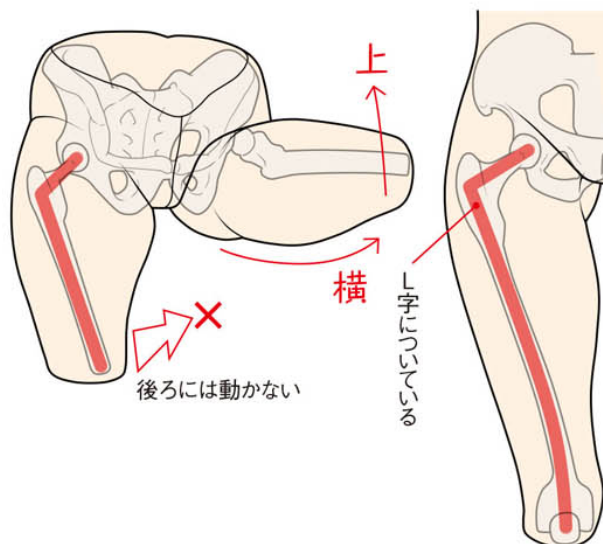
手首の回転と書いていますが、実は手首自体は回転しておらず、腕が回転することで手首も回転しているように見えるのです。
実際に手首を掴んで手を横に回転させてみてください、手は回転しませんよね。
前腕は2本の骨で構成されていてこの骨が交差することで腕は回転しています。

手の平を前に向けたとき、この2つの骨は離れています。腕を内側に回転することで2本の骨は交差して回転します。そのとき、前腕自体の形も変化しますので描くときにはよく意識しましょう。

脚のつけ根の構造

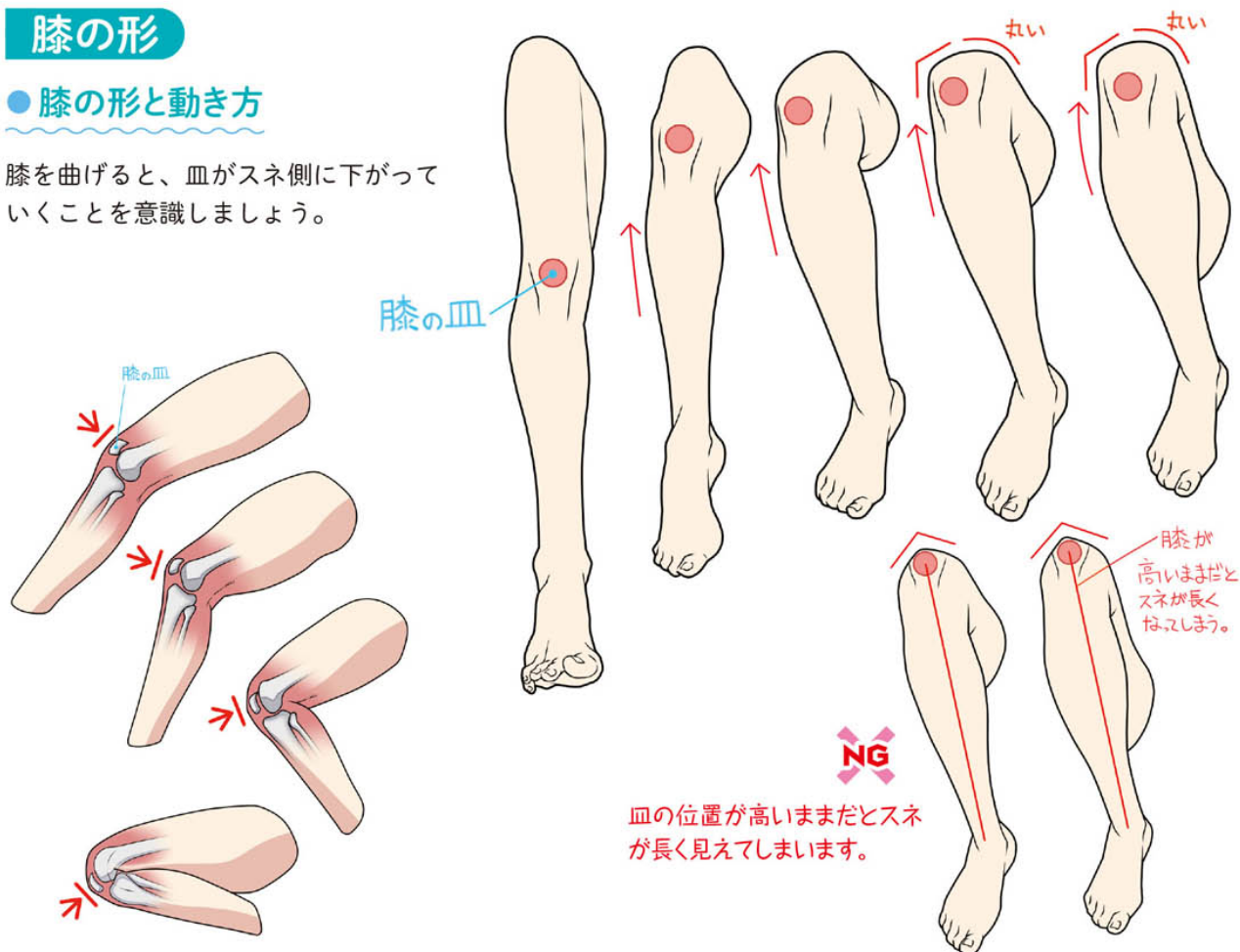
●脚のつき方

太ももの骨、大腿骨は腰骨に対してL字についています。このおかげで足は大きく横に開脚できるわけですね。

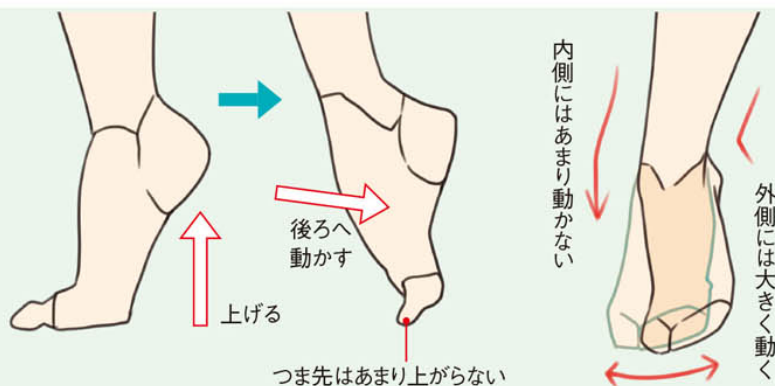
●脚の可動域

脚は横と上方向に動きます。

膝の形

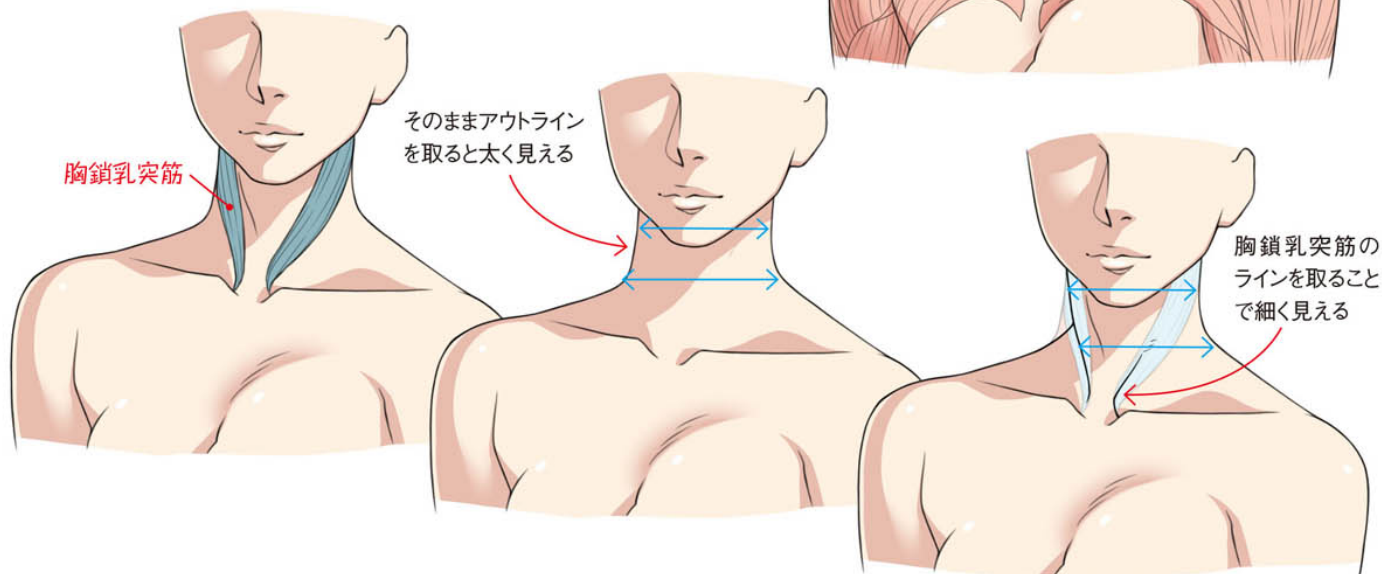
●膝の形と動き方

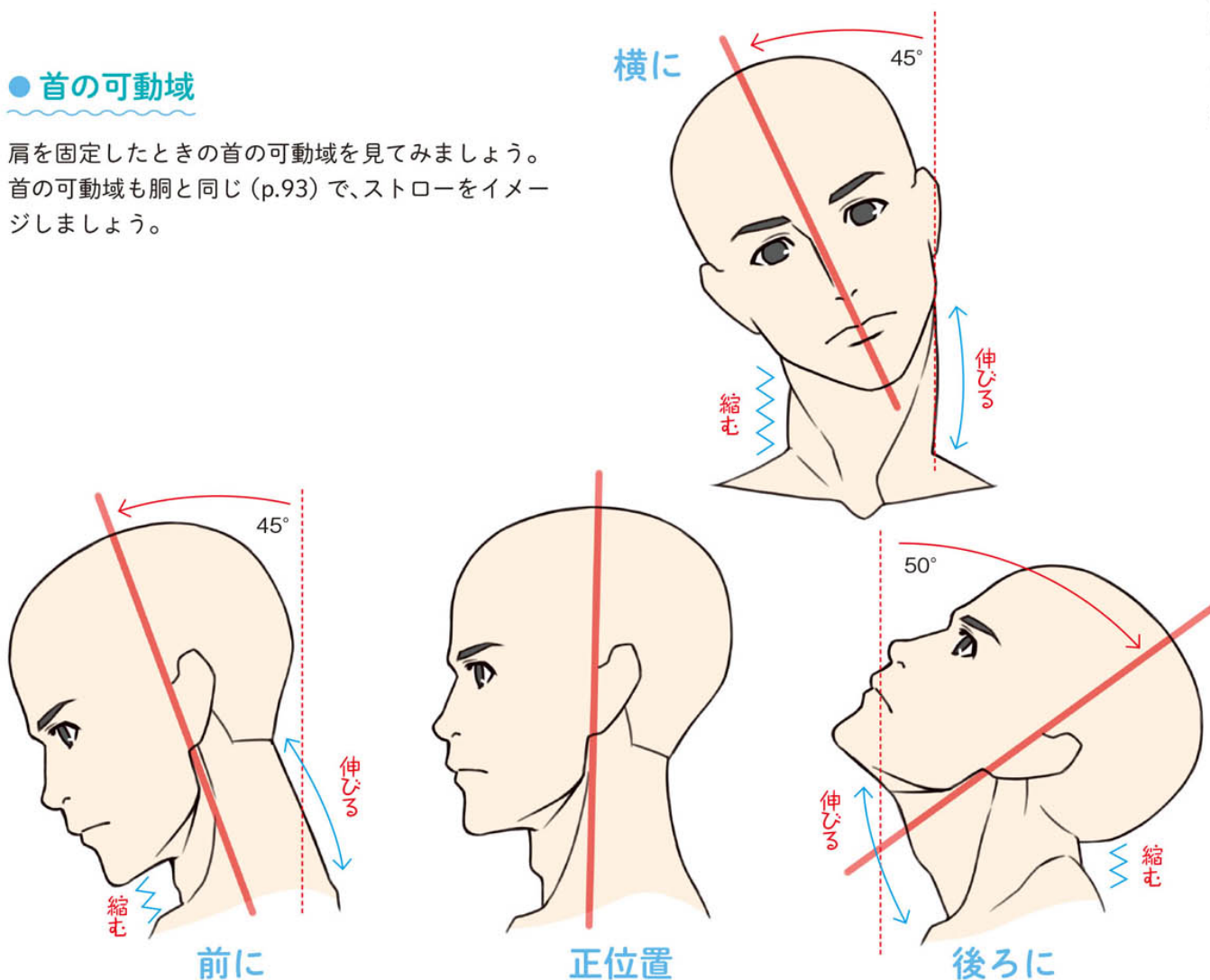
膝を曲げると、皿がスネ側に下がっていくことを意識しましょう。

Column

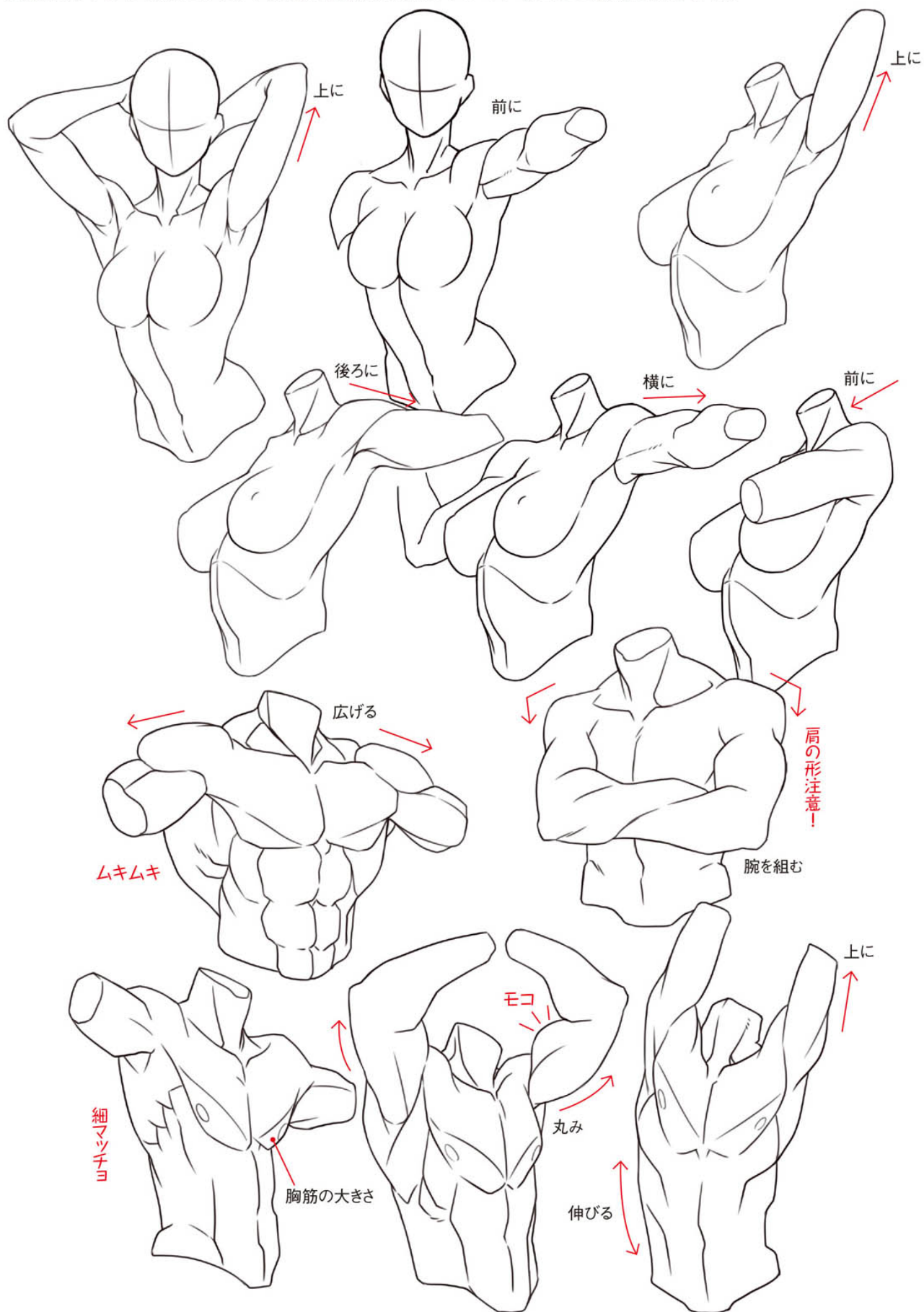
足首の可動域

足首は後ろに動かすことはできますがつま先はあまり上がりません。
足を左右に動かす場合内側にはあまり大きく可動できませんが外側には大きく可動できます。

首の構造

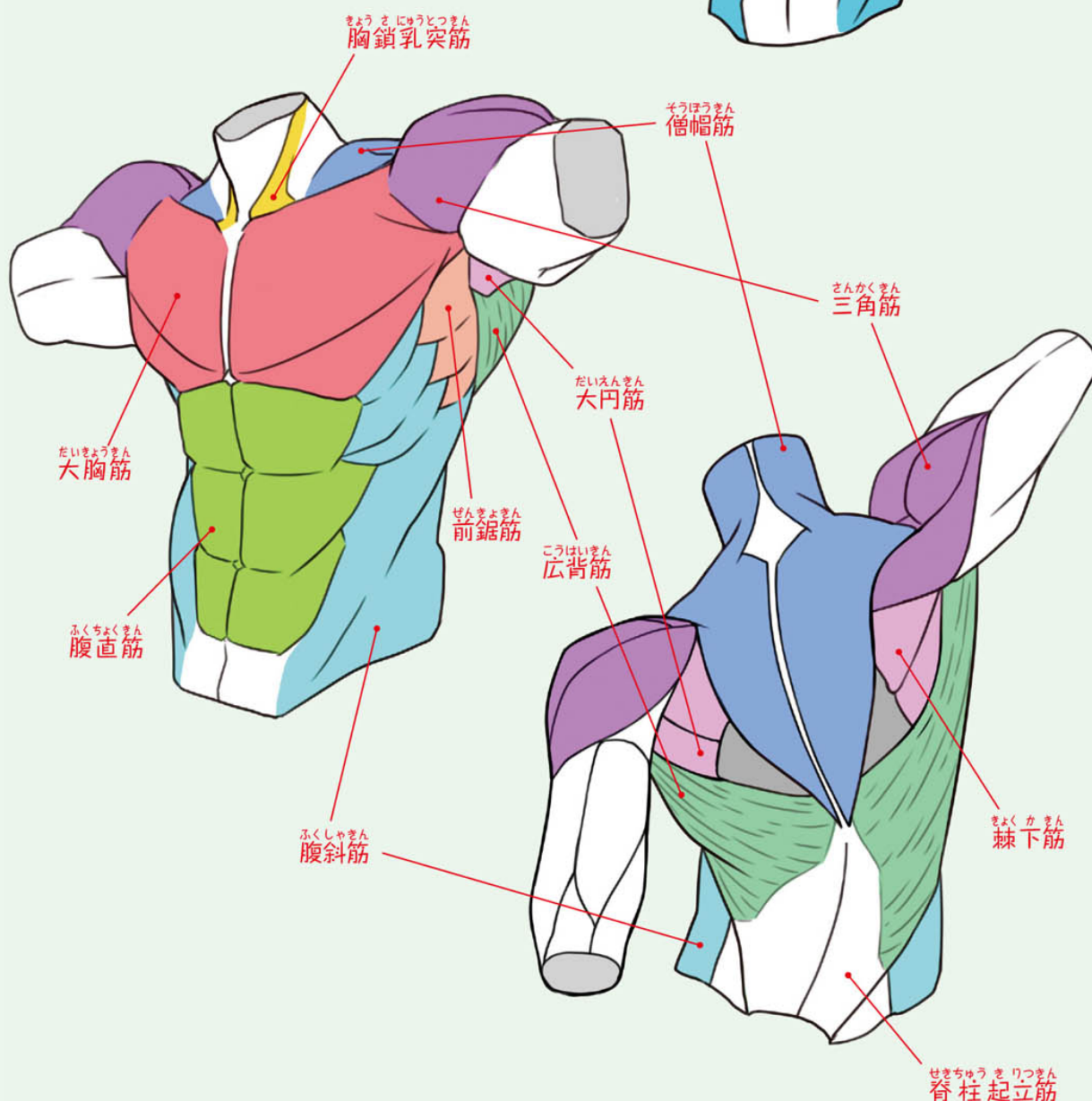
首のつき方

首を見たままの構造で描くと太く見えてしまいます。
そこで胸鎖乳突筋のラインを首の線の代わりに描くことで首の太さを緩和させることができます。

首の可動域

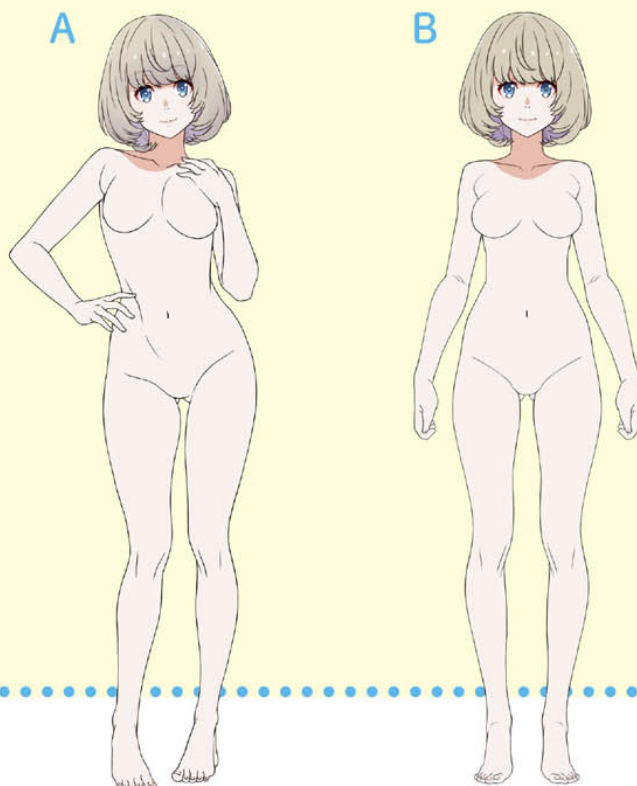
肩を固定したときの首の可動域を見てみましょう。
首の可動域も胴と同じ（p.93）で、ストローをイメージしましょう。

肩の動きあれこれ

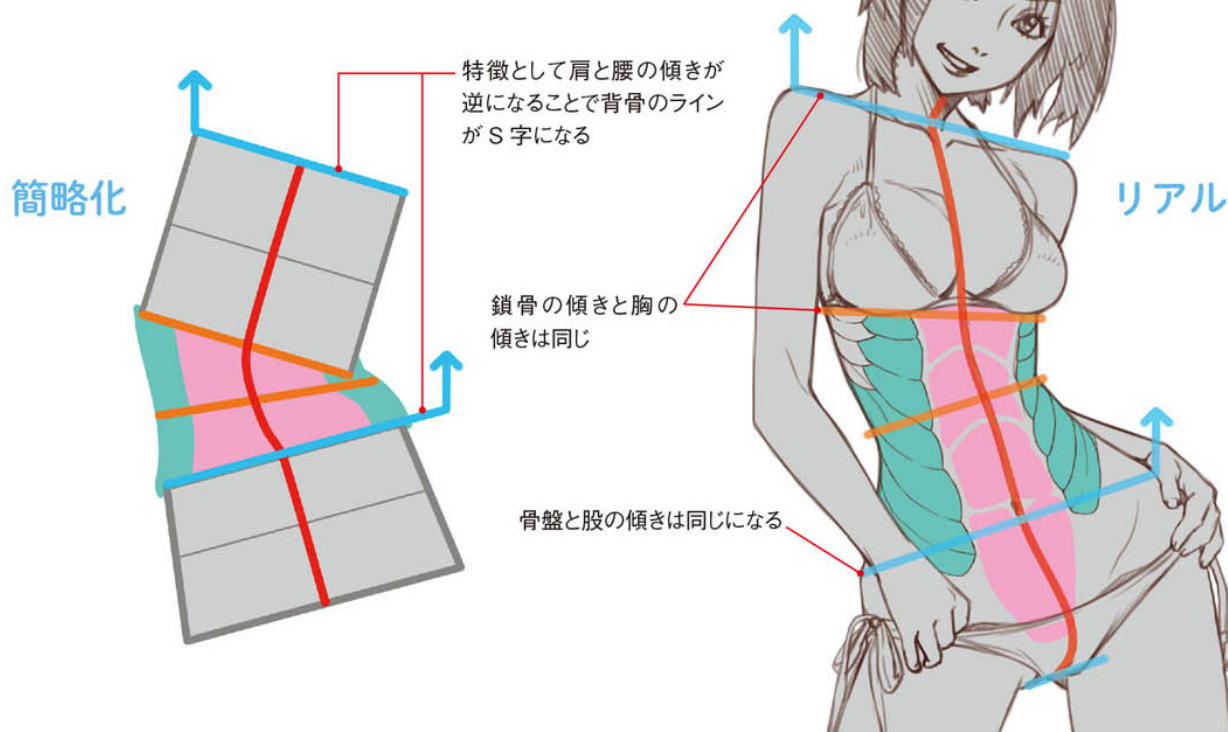
肩の色々な動きを描いてみました。
ここで気をつけないといけないのは平面に描かないことです。
上腕は背中よりも前にあり、大胸筋は上腕より前についていることを意識しましょう。

Column 上半身の筋肉

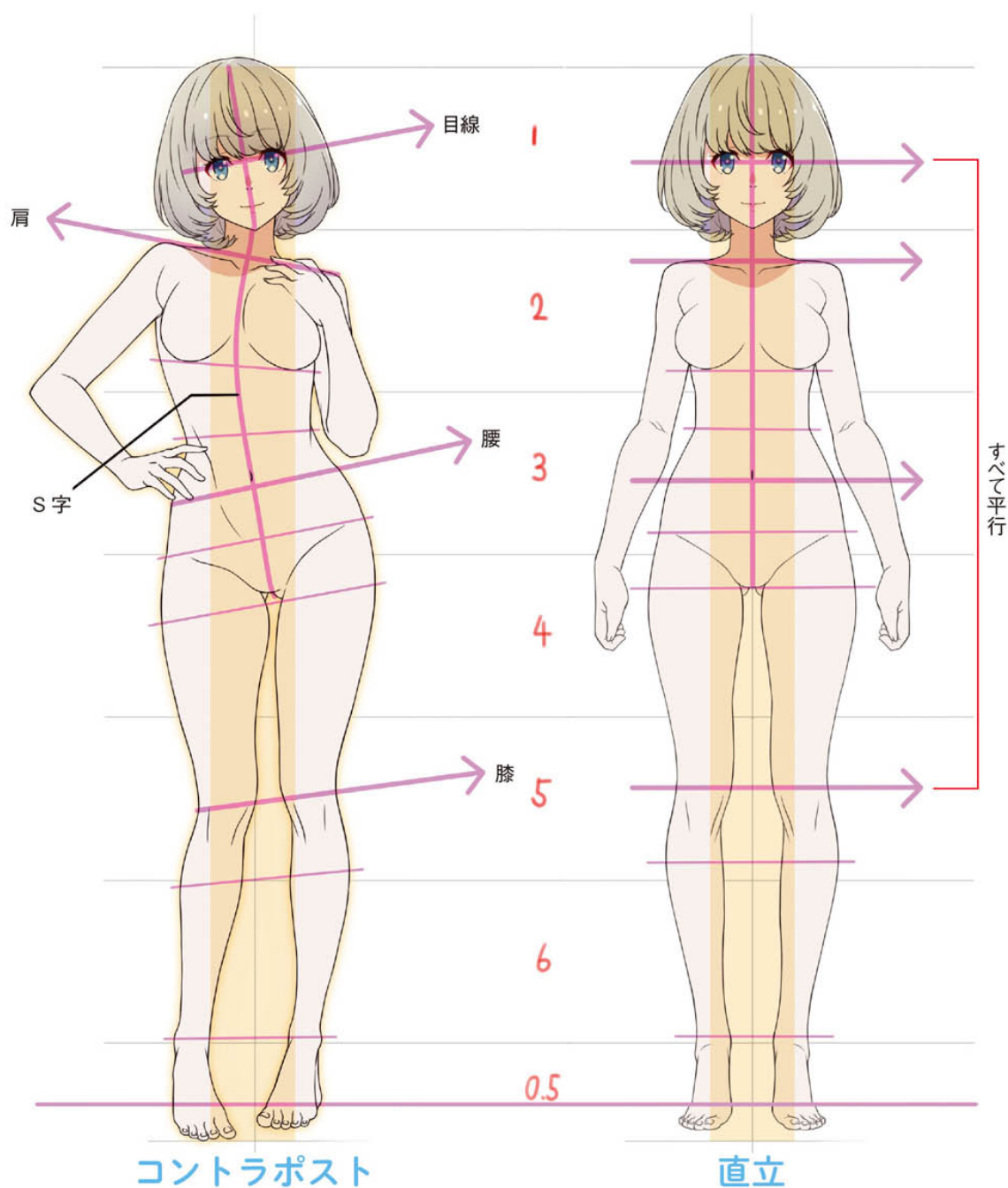
絵を描き始めたばかりの頃は基本的には筋肉の構造を覚える必要はありません。まずは簡単な形状だけで十分です。
表面的な筋肉のみ形状だけ覚えておけば問題ないですが、ここで簡単に紹介しておきます。
これはあなたの絵がうまくなったとき、自然と細かい筋肉の躍動や機能について知りたいと思うときが来ますのでそのときまで楽しみを取っておいてください。

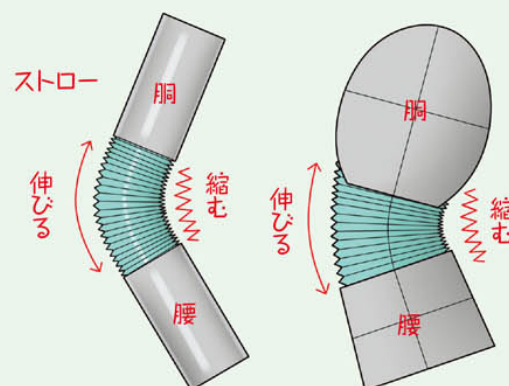
胸鎖乳突筋
僧帽筋
三角筋
大円筋
大胸筋
前鋸筋
広背筋
腹直筋
棘下筋
腹斜筋
脊柱起立筋

ポーズはコントラポストを意識しよう

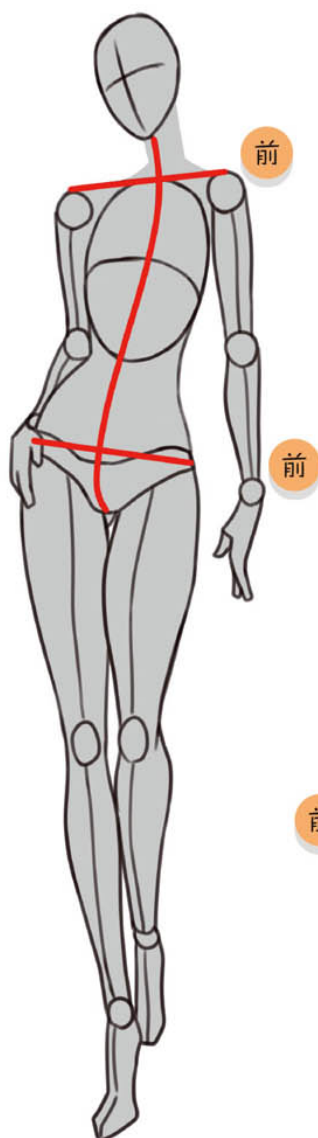
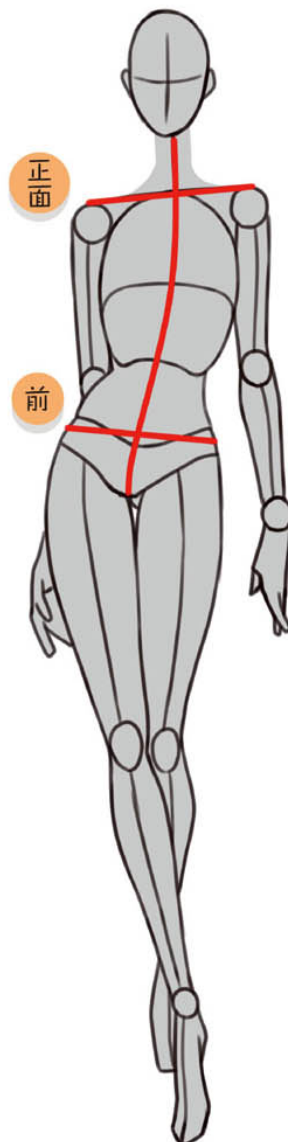
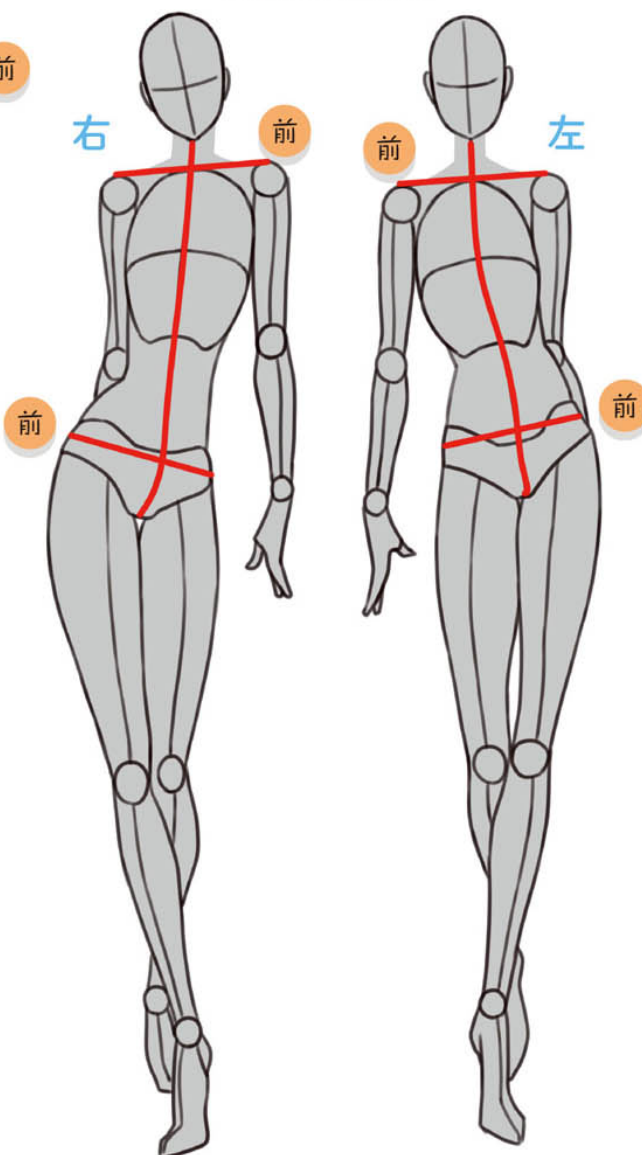
Q. どちらがより魅力的なポーズに見えますか?

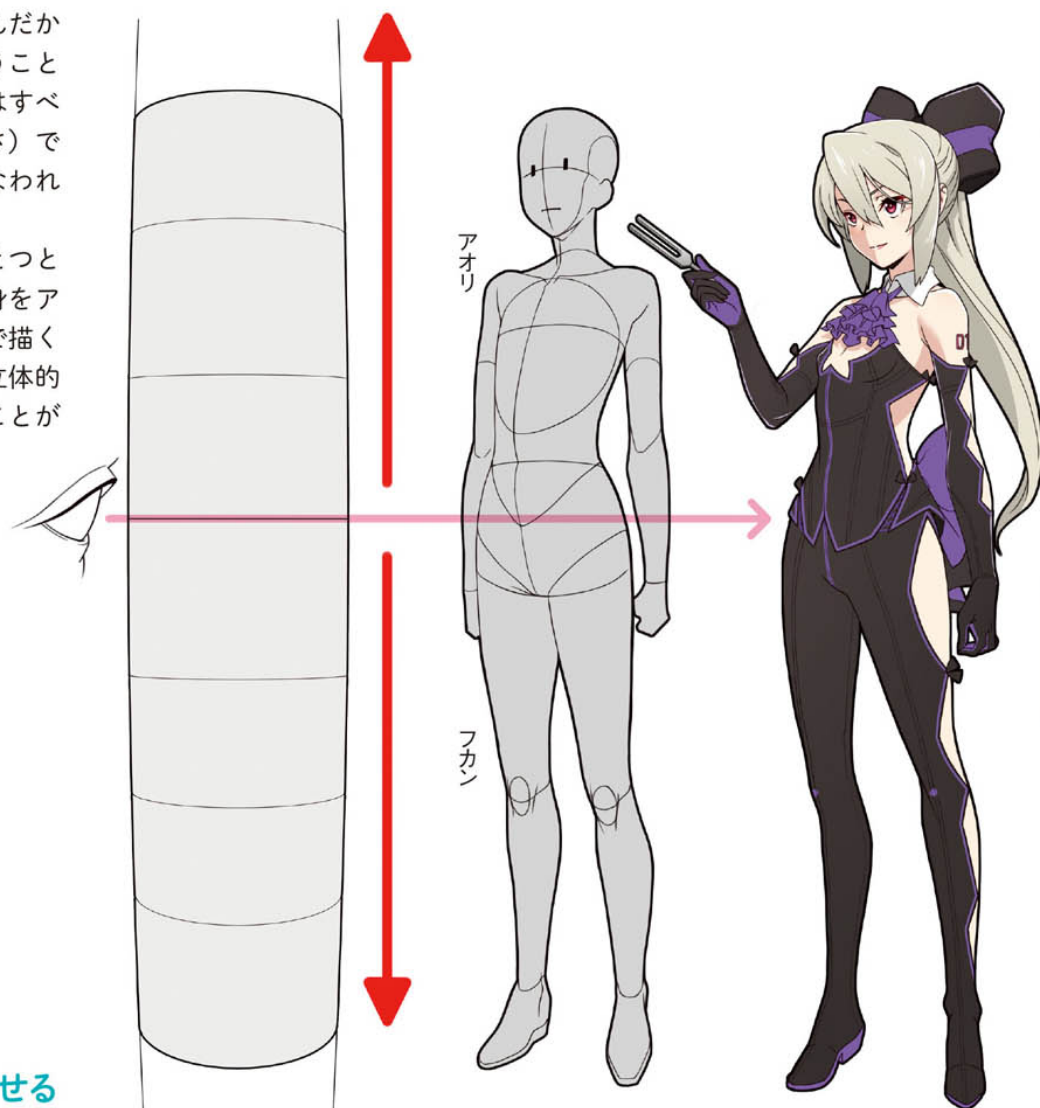
AとBではどちらのポーズがより魅力的に見えますか？　ほとんどの方はAと答えると思います。この2人は同じバランスでできた同一人物ですが、Aのほうが圧倒的に自然に見えると思います。
片足に体重をかけて立っている姿を美術用語でコントラポストと呼びます。
このコントラポストを意識することで、生き生きとした動きのあるポーズを描くことができます。

コントラポストとは

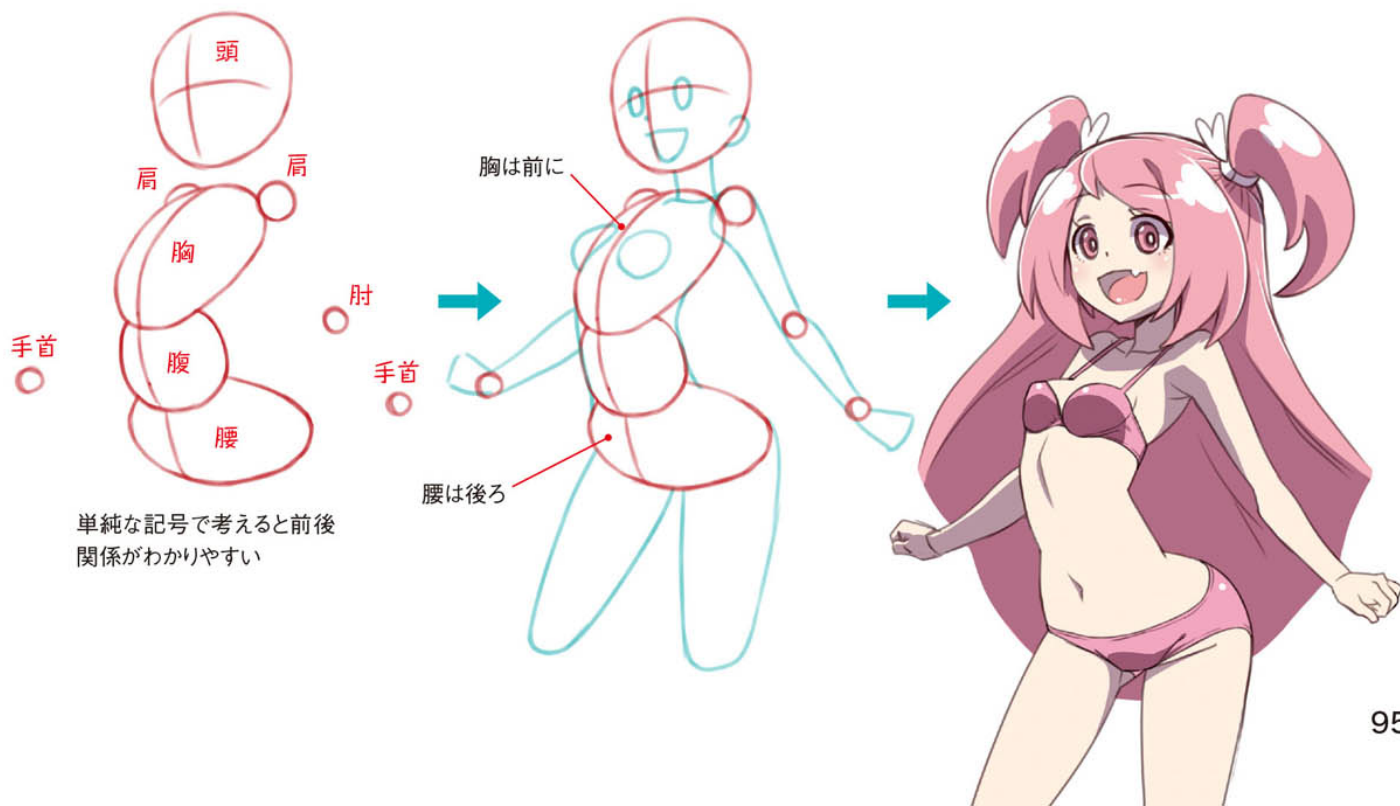
先述の通り、片足に体重をかけている立ち姿のことを指します。肩や腕が尻や脚の軸からずれているため、より動きのあるポーズになります。

それではＱのイラストにコントラポストを当てはめて見てみましょう。

目線
肩
腰
S字
膝
1
2
3
4
5
6
0.5
すべて平行
コントラポスト
直立

Column お腹の可動域はストローをイメージ？

胴の可動域は曲がるストローによく似ています。内側は縮んで、外側が伸びることでストローは曲げることができるのです。
胴も同じように曲げた反対側が伸びるので、描くときに意識すると良いでしょう（p.82）。

ひねりを加える

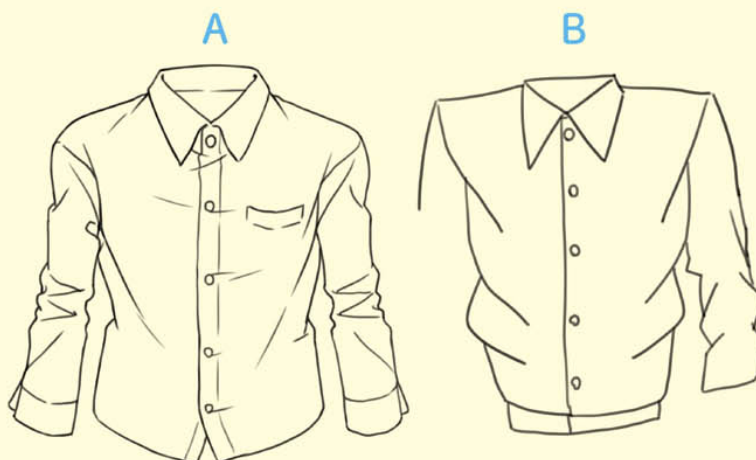
コントラポストについて「肩と腰の傾きを逆にする」という話をしましたが、他にも「上半身と下半身にひねりを加える」という方法があります。こうすることで、より自然なコントラポストになりますので、是非試してみてください。

コントラポストを使わずに魅せるポーズ

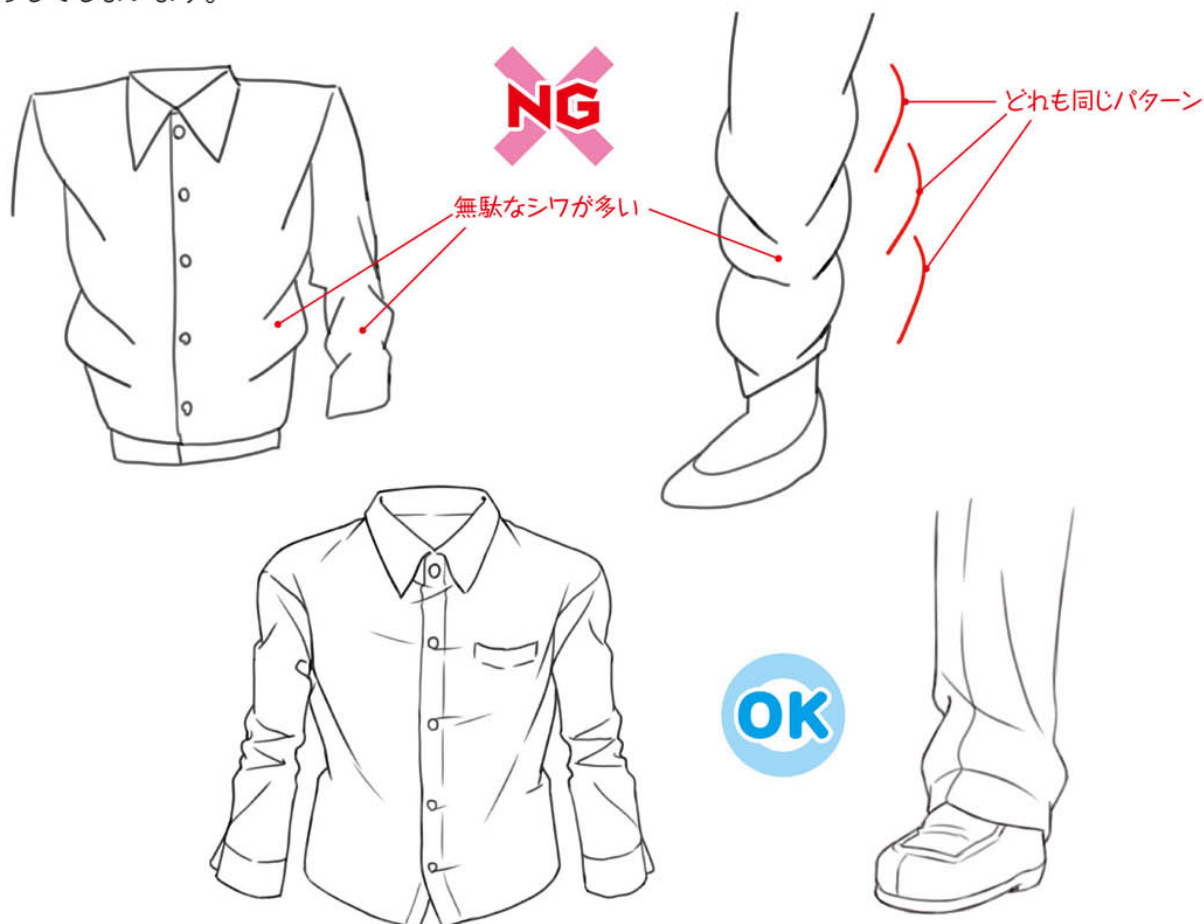
立ち絵を描くときになんだか絵が平たくなってしまうことはありませんか？それはすべてをメダカ（目線の高さ）で描くため、立体感が損なわれているからです。
うまく見せる方法のひとつとして腹部を中心に上半身をアオリ、下半身をフカンで描くことでパースのついた立体的なキャラクターを描くことができます。

●絵を立体的に見せる

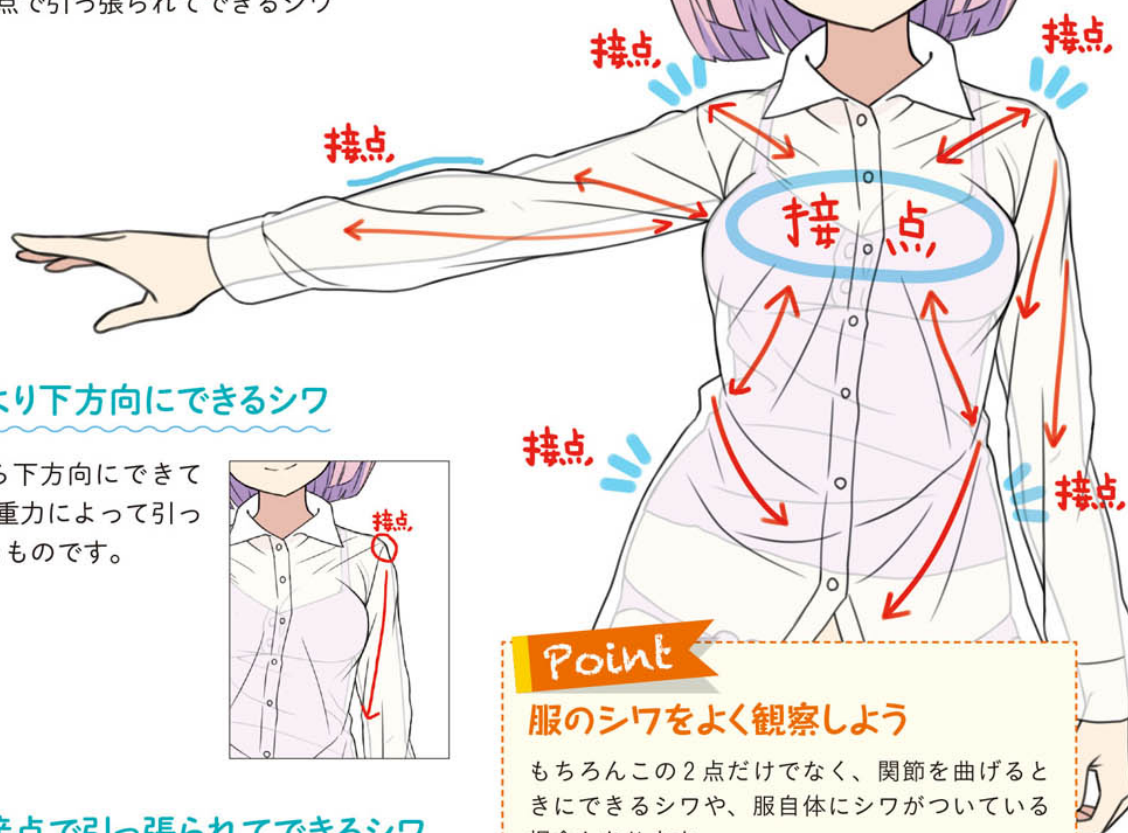
絵を立体的に見せるコツのひとつは各パーツの前後関係をうまく使うことです。

単純な記号で考えると前後関係がわかりやすい

服のシワのポイントは重力と接点

Q. どっちが自然に見えますか？

聞くまでもなく、Aのほうが自然ですね。Bのシャツは、シワは入っているけれどなんだか単調に見えます。それはシワのパターンが同じだからです。
髪の描き方（p.60）と同様で、同じパターンのものが並んでいると単調で不自然な印象になってしまいます。

シワのコツ

シワは同じパターンの連続や同じ間隔で描くと稚拙な絵に見えてしまいます。
また、一箇所に多くシワの情報を描き込むと、シワが少ない場所の情報が少なく感じられてしまい、悪目立ちしてしまいます。

シワのできるポイント

肩、腰、女性の場合は胸の上など体と服が接しているところ（接点）から生地が引っ張られてシワができます。
主なシワのポイントは以下の２点です。
1. 重力により下方向にできるシワ
2. 接点と接点で引っ張られてできるシワ

● 重力により下方向にできるシワ

肩の接点から下方向にできているシワは、重力によって引っ張られているものです。

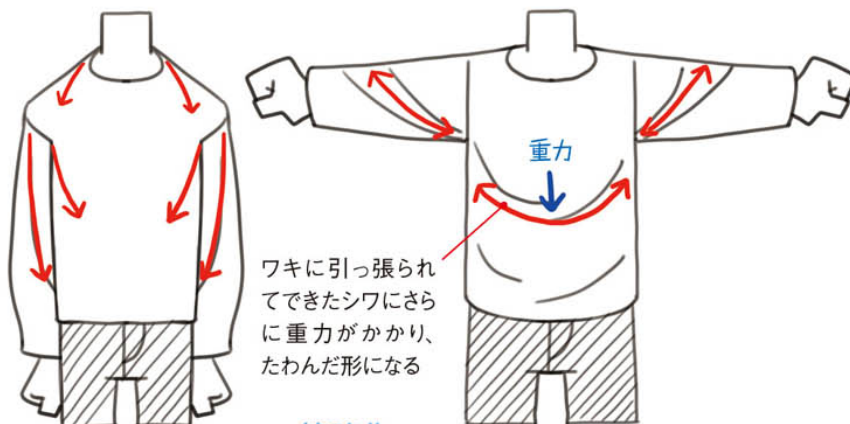
● 接点と接点で引っ張られてできるシワ

肩から胸に向かってできているシワは、接点と接点で引っ張られてできるものです。
引っ張られてできるシワにも重力がかかるため、まっすぐなシワではなくやや下方向にたわんだ形のシワができます。

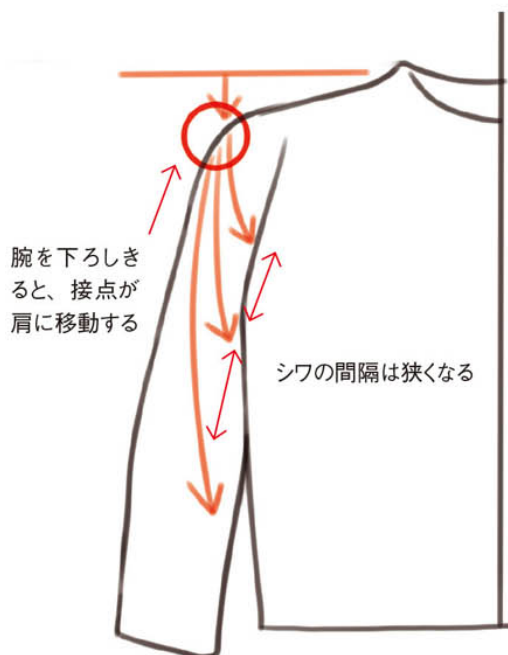
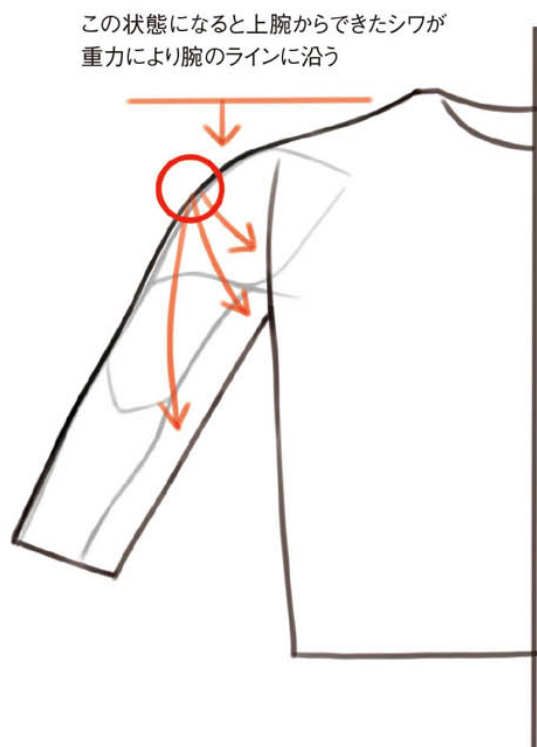
Point

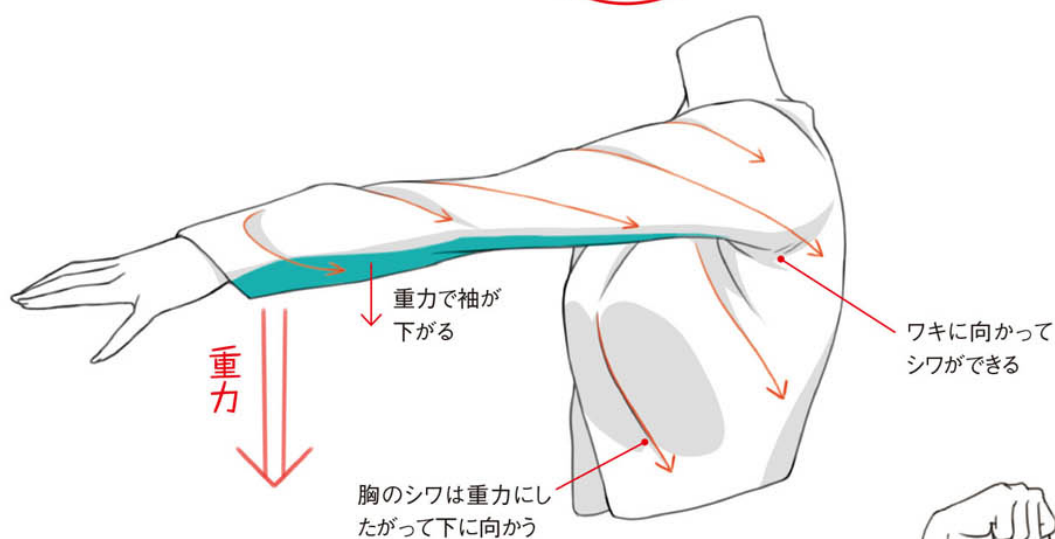
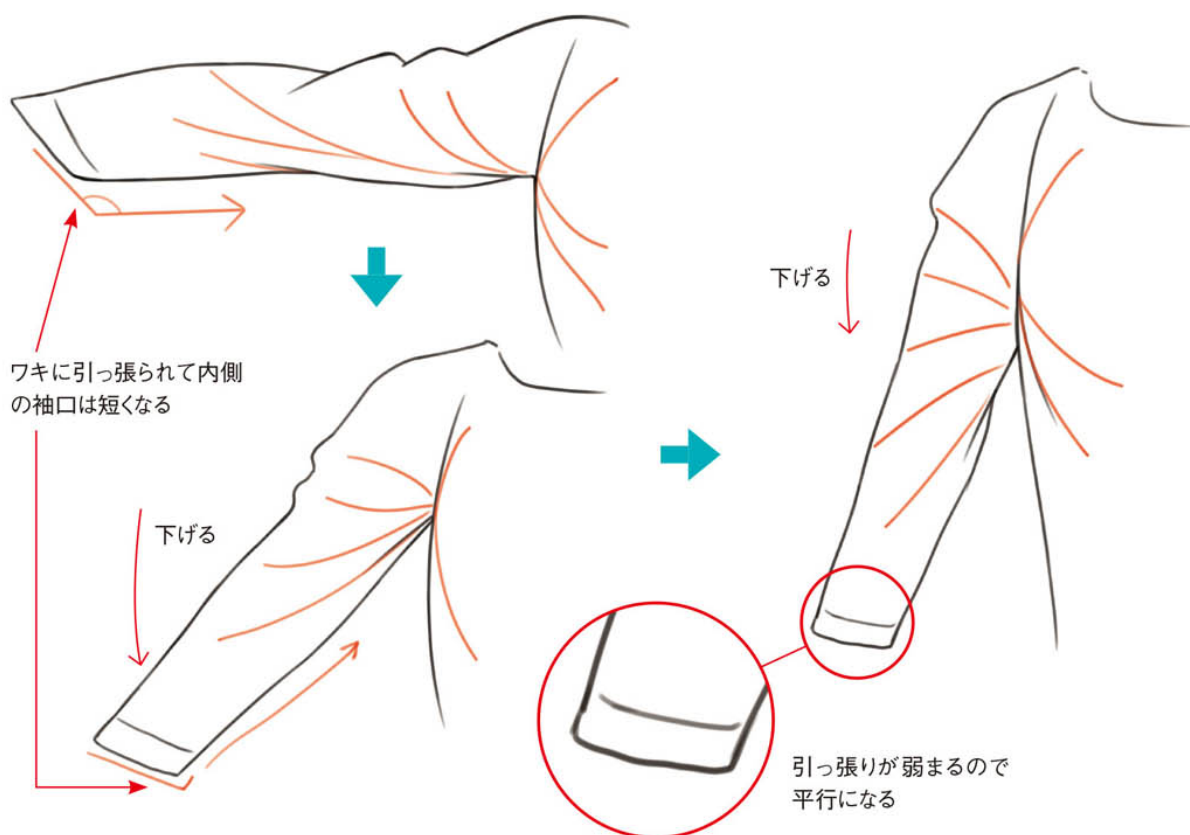
服のシワをよく観察しよう

もちろんこの２点だけでなく、関節を曲げるときにできるシワや、服自体にシワがついている場合もあります。
シワの形は生地の厚さや素材によって変わるので、普段着る服や周りの人の服など日常の生活で観察して、さまざまな生地の服の特徴を知ることも大切です。

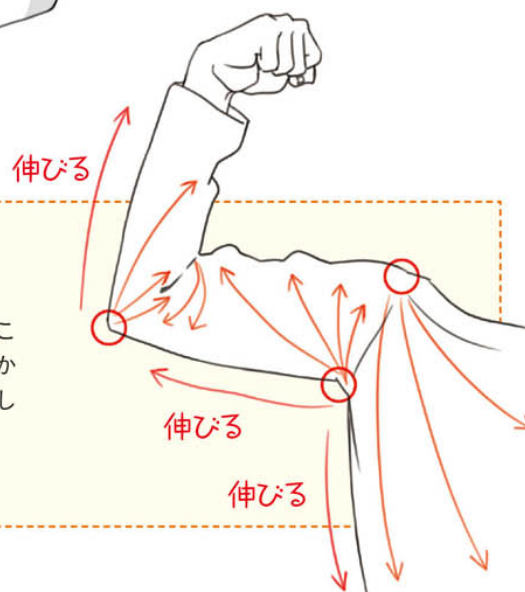
シワは体を動かすことで接点が変化します。
服を着て体を動かしながらどこに接点が生まれるのか自分で動かして観察してみましょう。

シワのでき方

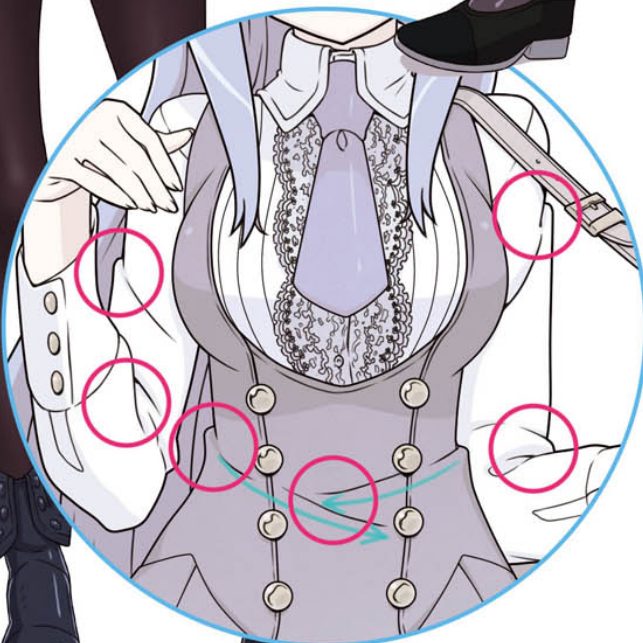
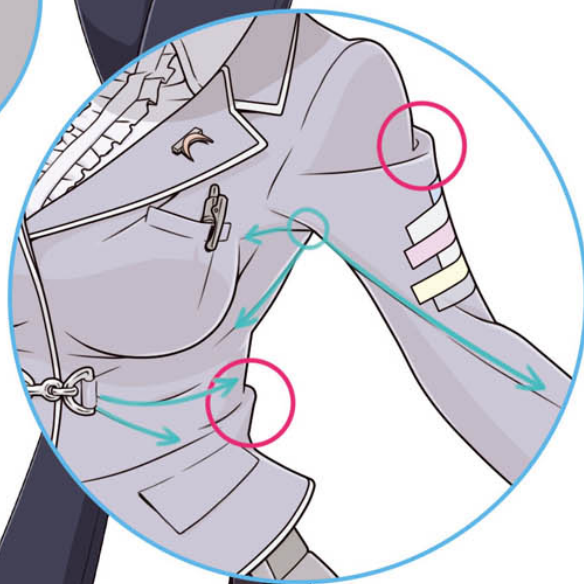
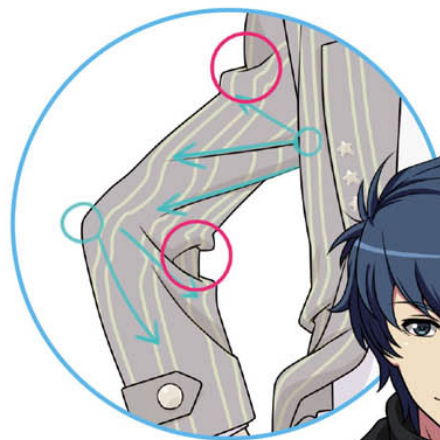
●腕を下ろす

腕のシワは、腕を上げているときはワキに集まります。
腕を下ろすと徐々にシワの間隔が広くなり、起点が腕、肩へと移動していきます。

●シワの曲がり方・袖口の形状

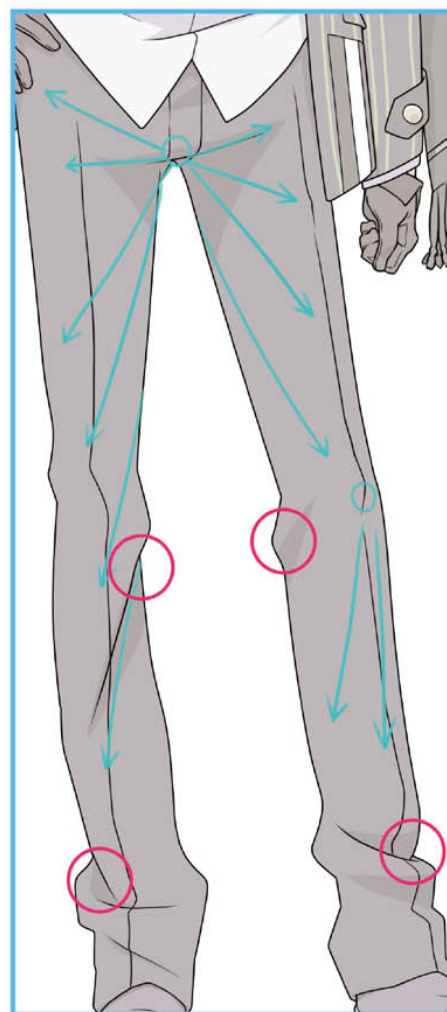
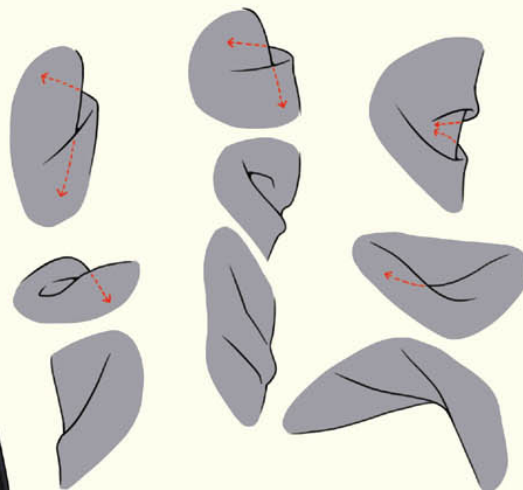
シワの曲がり方に注目してみましょう。

Point

腕を曲げたときのシワ

腕を曲げると接点が増えるため、ややこしくなりがちですが重力と接点をしっかりと意識することでシワのでき方が少しわかりやすくなります。

シワのパターン

実際のイラストで確認してみましょう。ワキなどの起点や、重力を意識しながら見るとわかりやすいと思います。

Point

よく見るシワのパターン

シワの形は同じパターンがよく使われています。ポイントとしては見えない背面への回り込みや生地のヒダがどうなっているのかをしっかり意識することです。

生地の違いとシワのでき方の違い

生地の違いを描き分けるポイントはシワの量と大きさです。もうひとつ、重力によって袖や裾にできる生地のたまり方がポイントになります。

●厚手のニット

厚手で重みのあるニット生地はシワができにくい。

●レザージャケット

硬く伸縮性のない革の生地は大きなシワができやすい。

●薄手のカーディガン

伸縮性の高い薄手の生地は裾と袖以外は体に密着する。

● 厚手のパーカー

厚手のパーカーは大きなシワができる。

厚手の生地なのでやや硬めのたまりができる

● 制服のブラウス

張りのあるブラウスの生地はまっすぐなシワができる。

張りのある生地のため、半袖部分はあまり体に密着しない

薄い生地なのでたまりは少なめ

● Tシャツ

サイズ感にもよるが、Tシャツは柔らかい生地なので体のラインが出やすい。

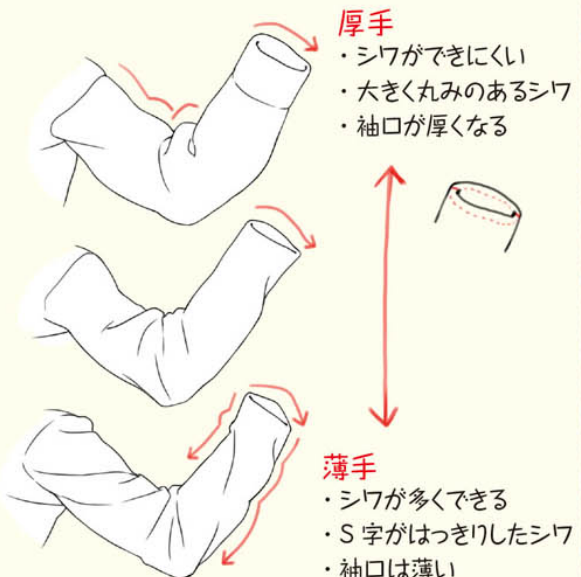
体のラインに沿うようにシワができる

Point

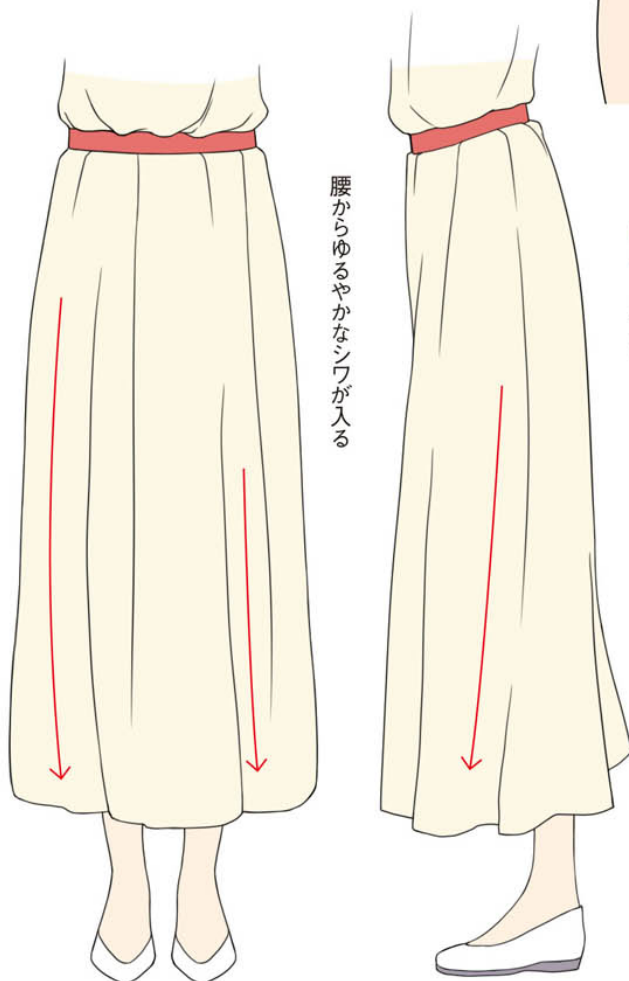
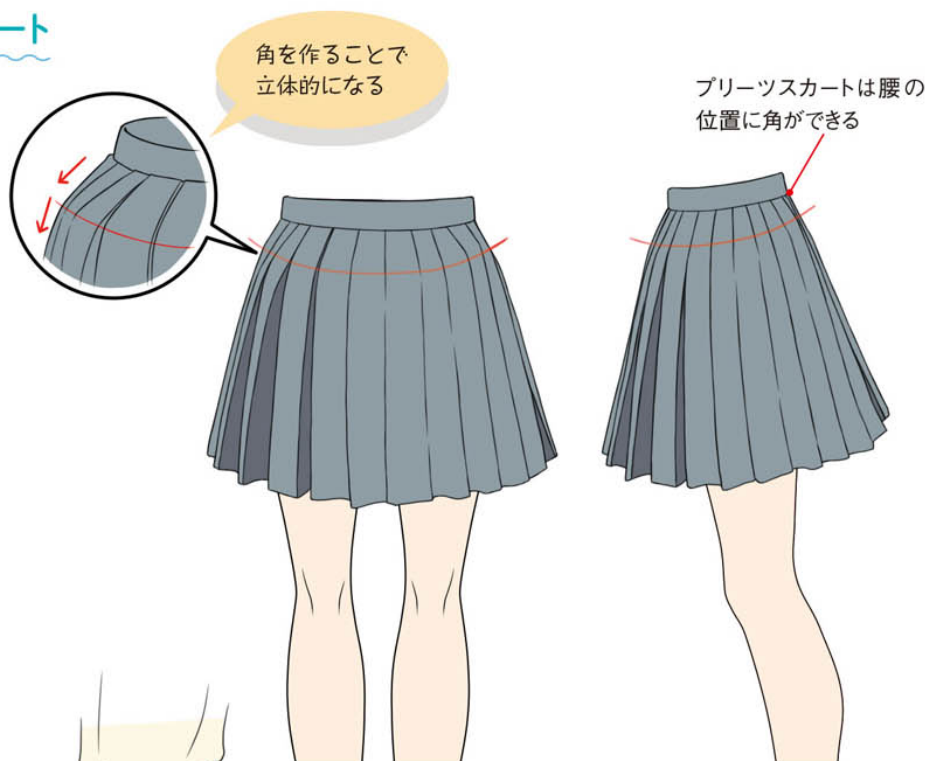
袖口でわかる生地の厚さ

厚手の生地はシワができにくく、薄手の生地はシワができやすい。

厚手
- シワができにくい
- 大きく丸みのあるシワ
- 袖口が厚くなる

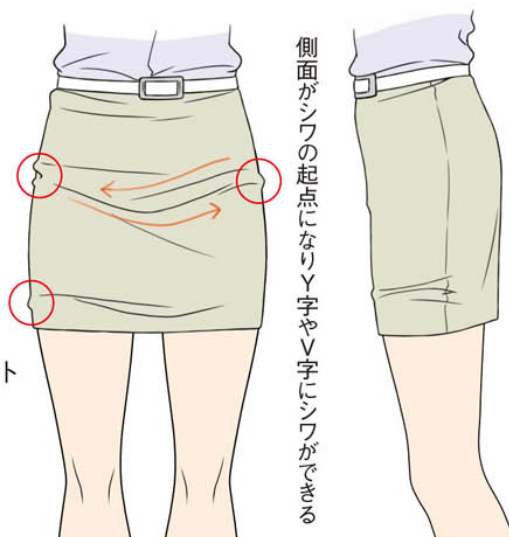
薄手
- シワが多くできる
- S 字がはっきりしたシワ
- 袖口は薄い

●制服のプリーツスカート

制服などのしっかりした生地でできたプリーツスカートはあまりシワができない。

腰からゆるやかなシワが入る

●ロングスカート

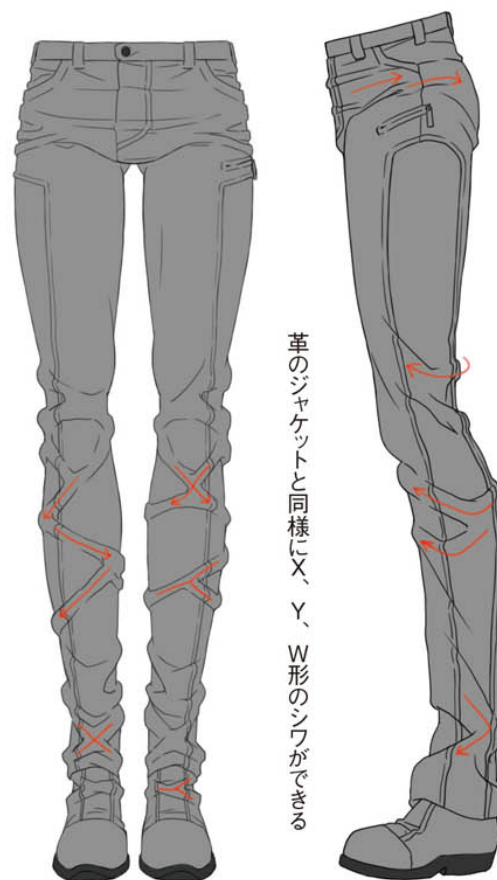
生地が柔らかいためゆったりとしたS字でシワができる。

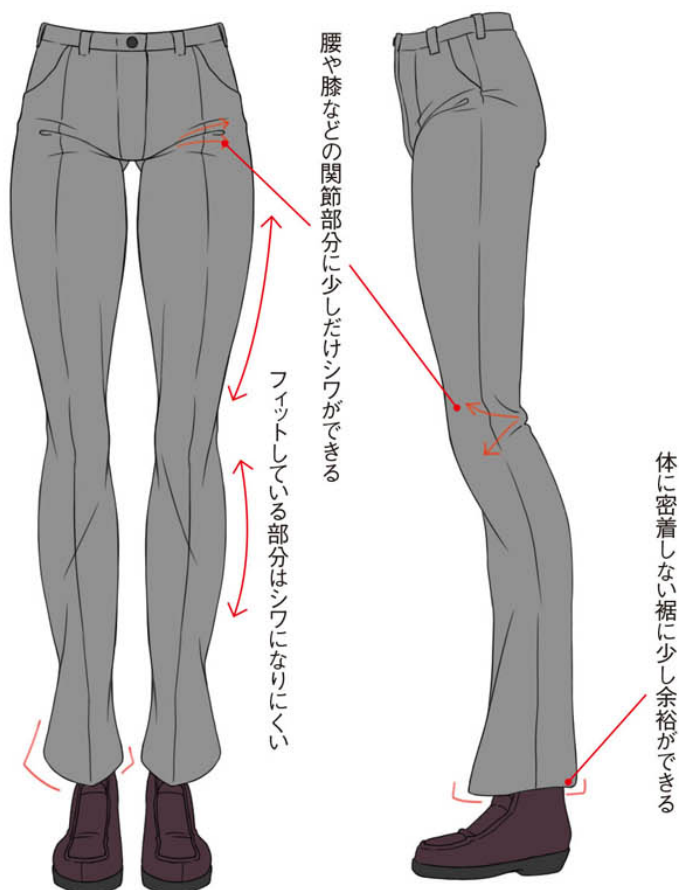
●タイトスカート

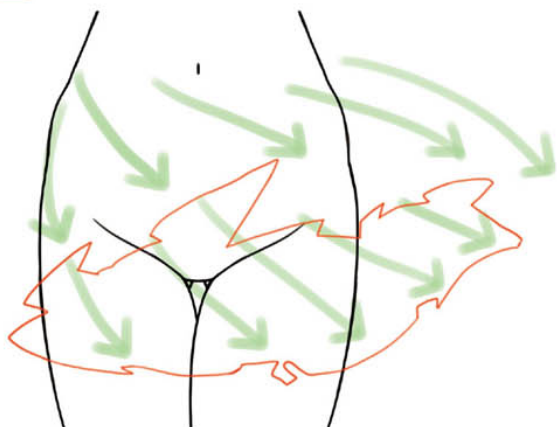
体に密着するタイトスカートは横にシワが入る。

●ジーンズ&デニム

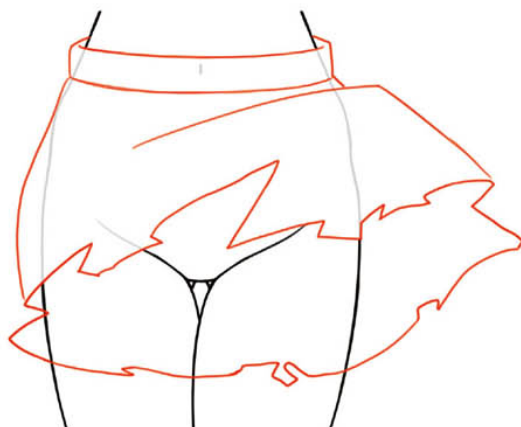
生地が硬いため大きなシワができる。

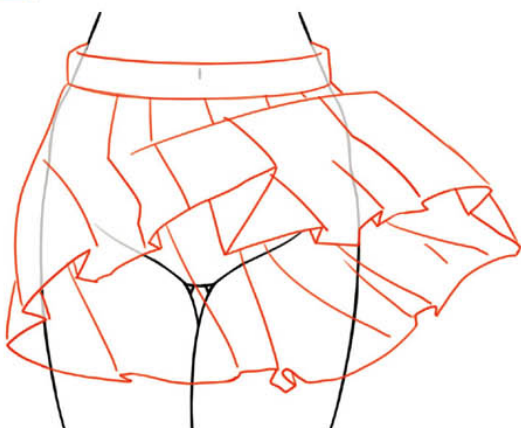
●レザーパンツ

硬く、伸縮性がないので大きなシワができる。

●タイトパンツ

体にフィットしているのでシワがほとんどできない。

動きのあるスカートを描いてみよう

1 スカートの裾の線を描く

形はランダムでも良いですが、生地の流れを意識して描くとまとまりが良くなります。

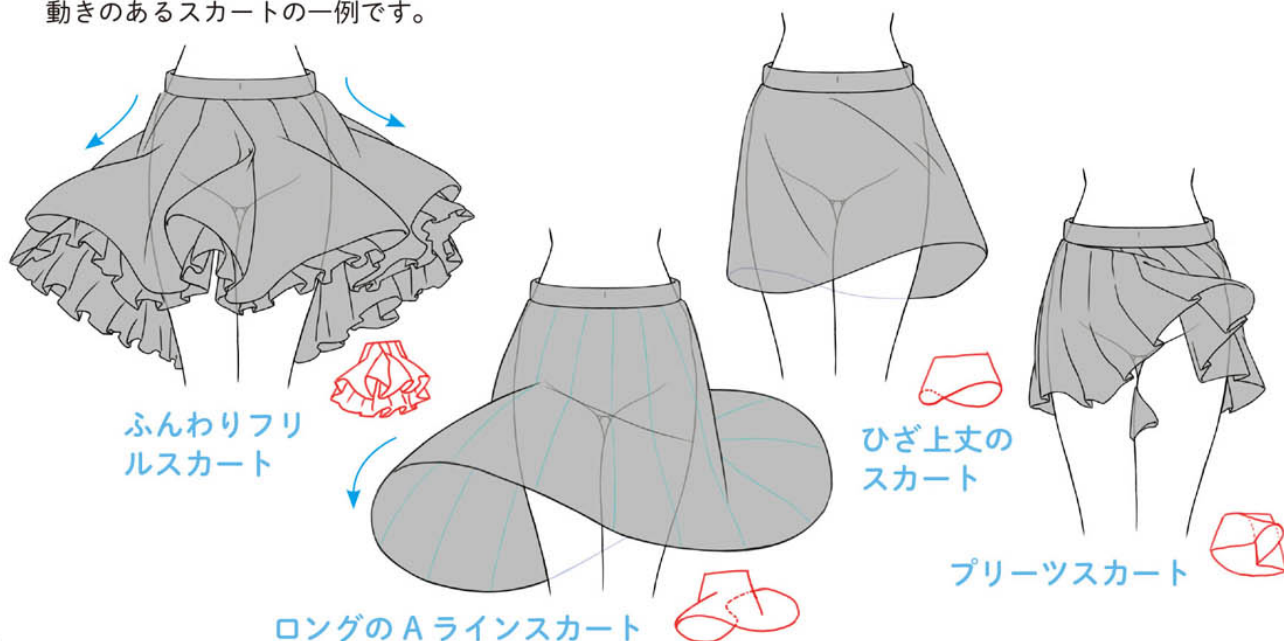
2 アウトラインを描く

裾に合わせてシワの流れと躍動感を意識しながらアウトラインだけを描きます。

3 スカートのヒダの線をひく

隠れて見えない面を意識して描きましょう。

4 完成

腰の部分など細かいところを調整して完成です。

スカートの形あれこれ

動きのあるスカートの一例です。

Column ダテ式デッサン

いざデッサンをしてみよう、キャラクターを描いてみようと思うとキレイに描かなくてはと思ってしまうかもしれません。しかし最初からキレイな絵を描こうとしなくて大丈夫です。まずはデッサンのもとになる写真から必要な情報をピックアップしていき徐々に整えていけば良いのです。参考に私（ダテ）の普段の描き方を紹介します。

Point キャンバスはひきで描く

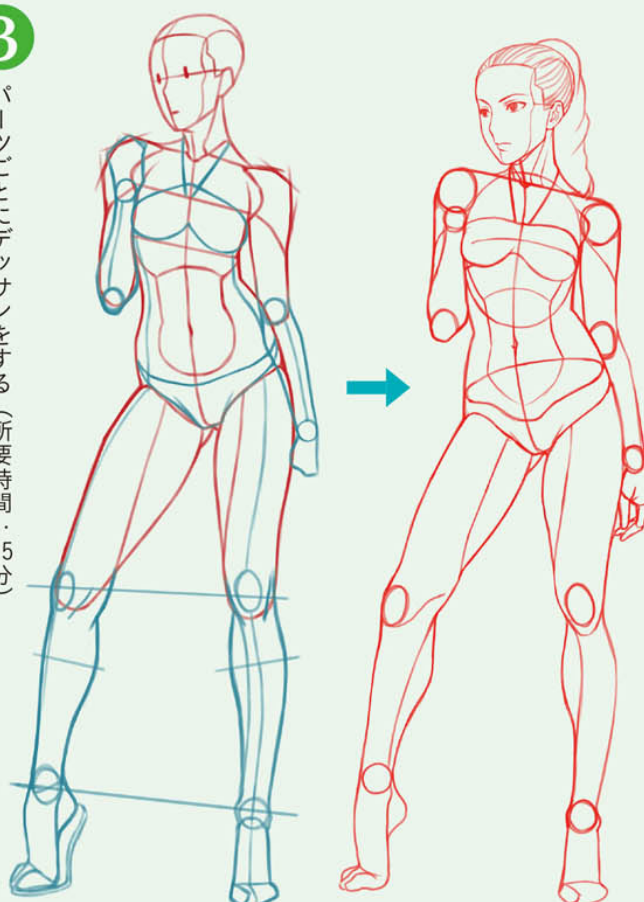
最初の位置関係を見る際はキャンバスを大きくひいてデッサン元とキャンバス全体が視覚に入るように描きましょう。模写元に補助線をひいて傾きや背骨のＳ字、関節位置を確かめるのも有効です。

1 コントラポストを観察する（所要時間：10分）

まずはデッサン元のコントラポストをよく観察してざっくりと各パーツの位置関係だけを描き込みます。

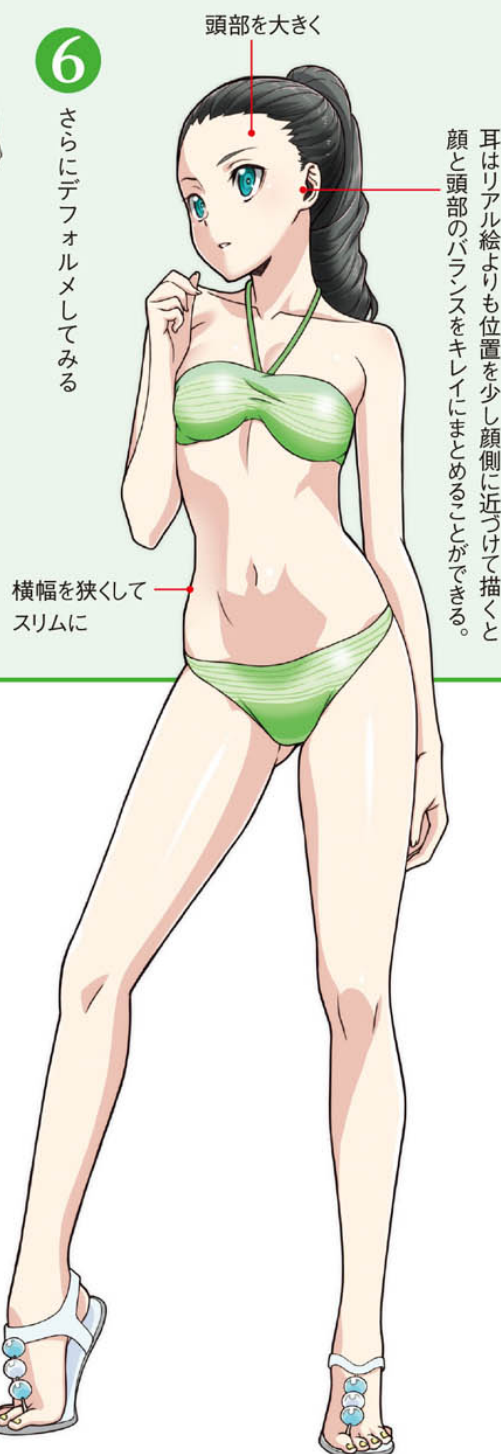
2 シルエットを整理する（所要時間：15分～20分）

次にシルエットを整理していきます。まずは頭部と胴体を描いていきます。胴体の形状ができれば手足の位置関係が見えてくるはずです。
細かいところは無視して、シルエットを意識することがポイントです。

3 パーツごとにデッサンをする（所要時間：15分）

ここからようやくキャンバスの拡大縮小は解禁です。
既にシルエットができているはずですので、あとは各パーツをデッサンしていきます。この本で学んだことを意識すれば必ずキレイに描くことができますので、自信を持ってください。

線を整理すればここまででデッサンは完成です。

それではここからは、もう少し２次元絵に寄せていってみましょう。
この絵は 6.5 頭身で描いていますので縦のバランスは変えずに人体の比率（p.20）で学んだことを活かして幅だけを修正していきます。
元の絵から少し削るだけでも雰囲気がかなり変わるはずです。
リアル系の絵柄ならこれで完成です。

最後、さらにデフォルメしてみます。スラっとした頭身の高い絵を描く場合は膝下を伸ばして描くわけですが、今回はもう少し見た目の年齢を下げるため膝下を短くしています。

Column

人物のアタリはボーンでラクラク

デッサンよりさらに簡単に体のバランスを決める方法もあります。
これまでに学んできた男女の骨格の違いを活かせば頭部、鎖骨、腰幅、手足の線（ボーン）のみで簡単に人物のアタリを描くことができます。
さらに学んだ人体バランスを活かすことで肉づけをシルエットでできるようになればあっという間に素体のラフが完成します。

青いボーンに赤で肉づけしたアタリ

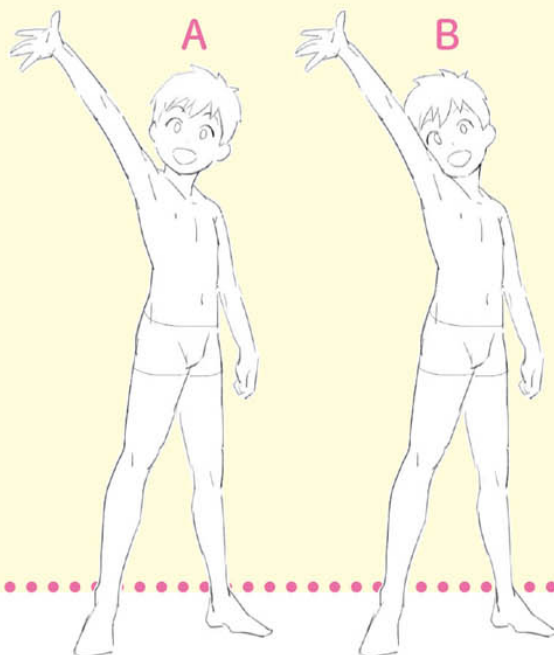
構図編

構図やポーズはイラストをより魅力的にします。構図が持つイメージを活用して効果的な構図を使用しましょう。

著：弐藤 潔

元気なポーズは拡張姿勢がポイント

Q. 元気に見えるポーズはどっち？

AとBではどちらが元気なポーズに見えるでしょうか？
どちらも元気があるように見えませんか？　ここでは元気に見えるポーズの要素がどこにあるのかを解説していきます。

ポーズのポイント

人物に元気なイメージを与えるポージングを決める4つの要素を見てみましょう。
「関節（腕や脚）」や「姿勢」は伸ばすといった拡張姿勢をとらせて体の広がりや柔軟さを強めます。「顔」や「首」の角度で表情を強調することで、元気な人が持つ「余裕がある感じ」や「活発な雰囲気」を演出できます。
元気なときの心理は、恐れや警戒がなくリラックスしている状態といえるでしょう。

姿勢
姿勢は全体的に外向きに広がるように描くと快活さが演出できる

外向き

上向き

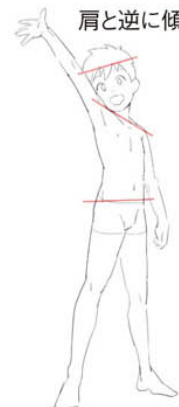
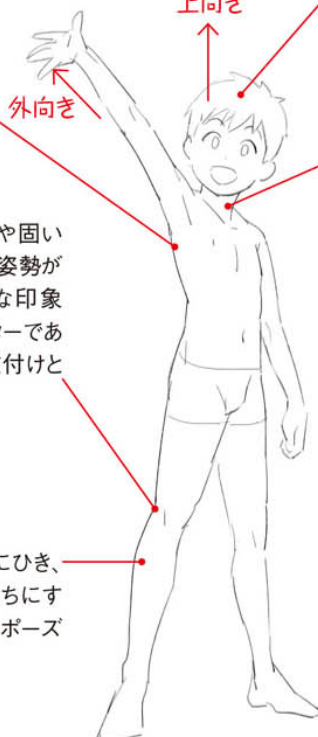
顔の角度
顔はやや上向き。正面でも成立するが、ラフな印象で親しみを感じやすくなる

首の角度
肩のコントラポストに合わせて同方向に首を傾けると、自然な動作の演技になる

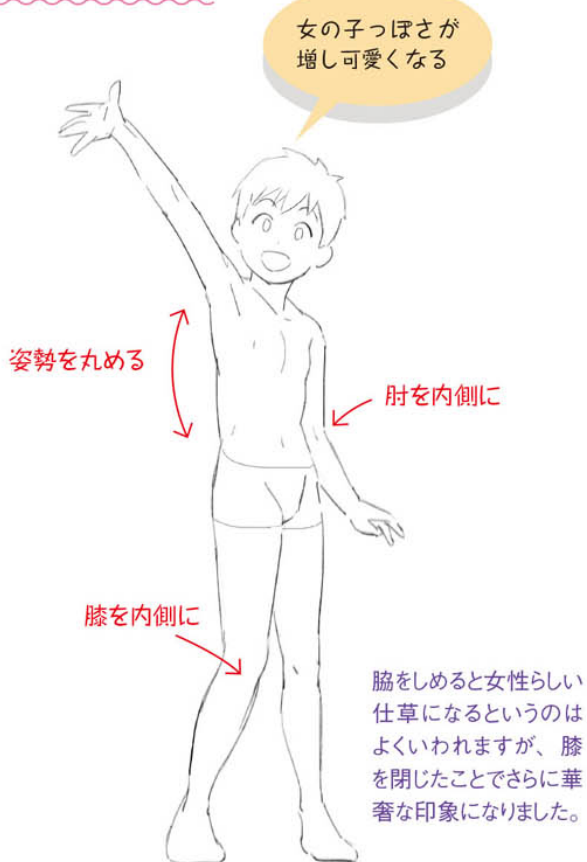
関節
関節が伸びきるとやや固い印象になるが、拡張姿勢が持つエネルギッシュな印象は、元気なキャラクターであれば相性が良い演技付けといえる

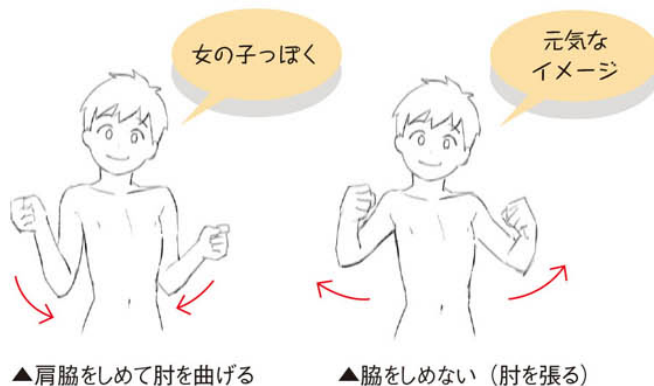
胸を張って肩を後ろにひき、足も外向きで仁王立ちにすることでどっしりとした安定感が出る

逆に肩のコントラポストと反対にすると、少し演技的で魅力的なＳ字を描くこともできるので演出やポーズに合わせて使い分けると良い

> **Column**
>
> **急所を守る姿勢**
>
> 人はストレスや恐怖を感じているとき、本能的に急所を守ろうと顎をひく習性があります。これは無意識に喉を守ろうとしていることからくる仕草だそうです。反対に居心地が良いと感じているときは喉を守る必要がないので、顎が上がるのだとか。

ポーズのパターンを見てみよう

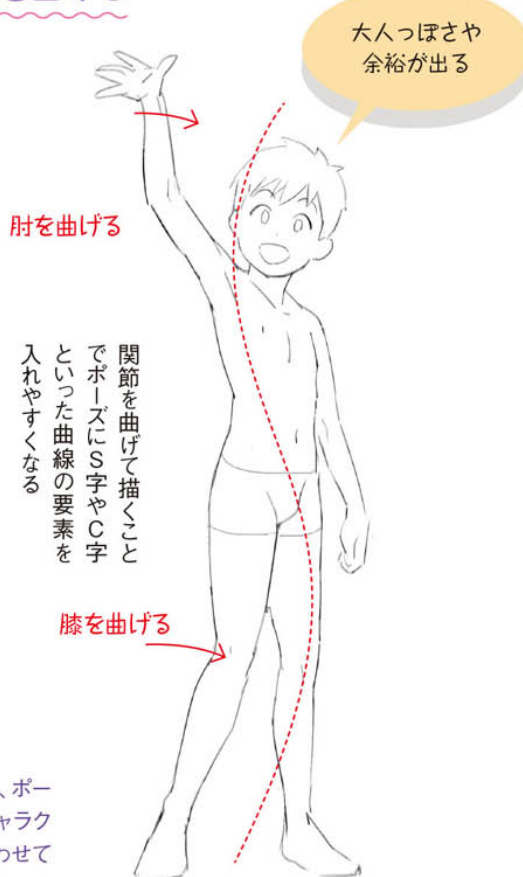
ポーズを決めるポイントを変えたパターンを見てみましょう。

●姿勢を丸める

姿勢を丸めると元絵よりは元気な感じは薄れましたが、女の子っぽさが増してこれはこれで可愛く見えませんか？
実際の人の演技では膝を閉じ気味にすると、わざとらしくてやりすぎな気もしますが、イラストや写真ではそこまで違和感はないのではないでしょうか。
元気なキャラクターでも女の子を描くなら少し内向きを意識すると効果的です。

▲肩脇をしめて肘を曲げる　▲脇をしめない（肘を張る）

●関節を曲げる

肘や膝の関節を緩やかに曲げたことで活発な印象は弱まりましたが、柔らかさや大人っぽさ、余裕を感じられるようになりました。

▲ゆるく曲げると自然

▲直角に曲げると強く見える

関節の曲げ具合のコントロールによって、ポージングに大分幅が出るのでこちらもキャラクターの年齢やそのときの演出意図に合わせて使い分けていきましょう。

●顔を俯きにする

ポーズは同じでも顔を俯かせることでもはや元気な印象は受けず、何か企んでいるような不穏なポーズになってしまっています。

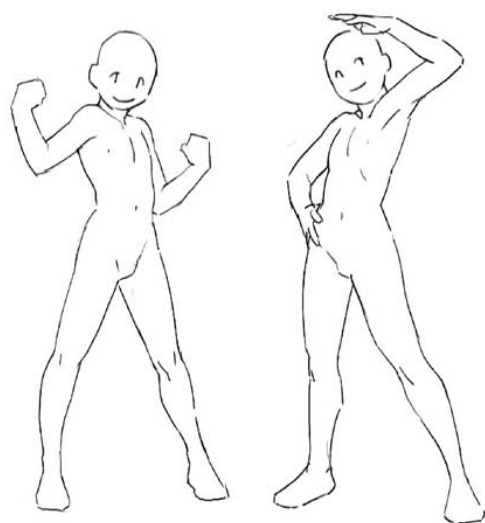
俯きながら相手を見るというのは、睨んで威嚇しているときや、恐れを感じ警戒しているときに見られる姿勢なので、親しみを表したいときには不向きだといえそうです。

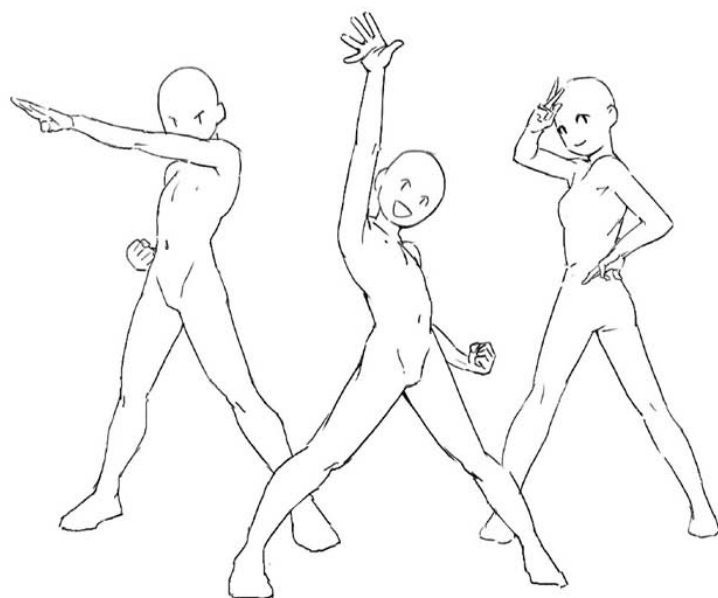
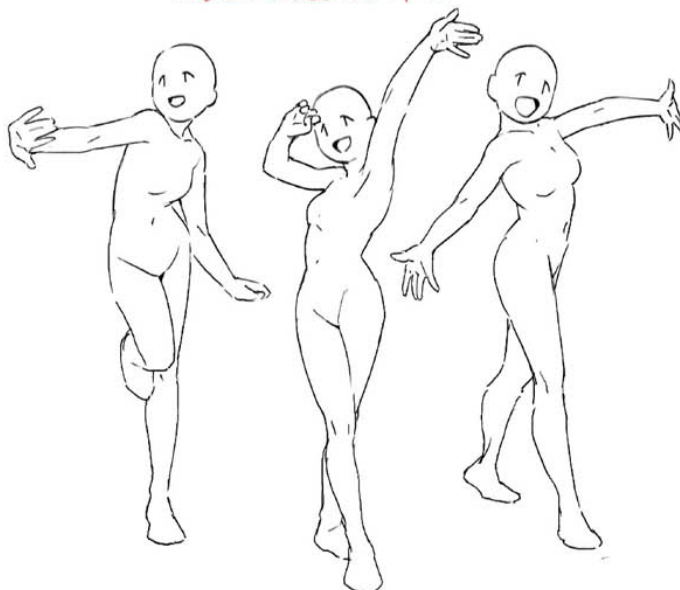
▲顔だけ俯いたり仰いだりすることで威圧的、高圧的に見える

●首を正面にする

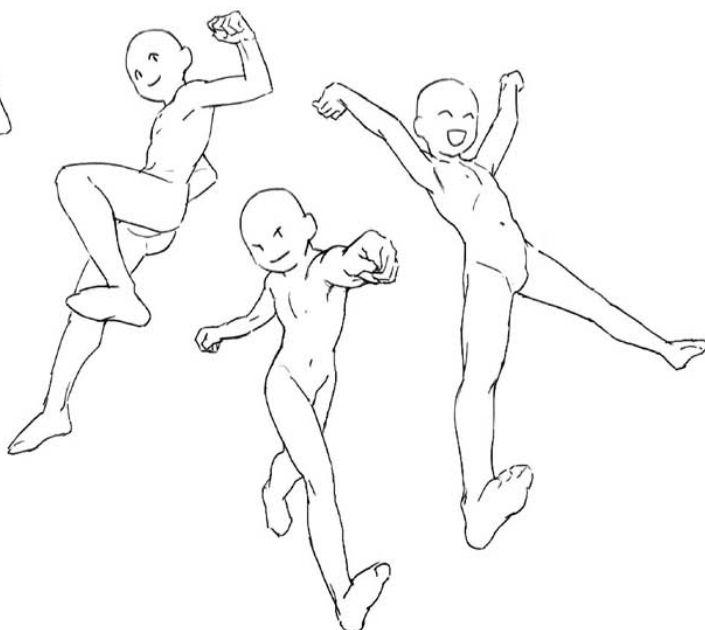
首をまっすぐに描くと少し硬い印象になり、やや男性感が強まったように感じます。
心理学から見ると男性が首を傾げている場合は疑問を持ったときや会話を聞き取れなかったときなどで、それ以外のシーンでは首を傾げることはあまりないそうです。
女性が首を傾げている場合は相手への信頼の表れや、甘えたかったり何かをお願いしたいという思いの表れだといいます。

肩の傾きが水平に近いようなポーズで男性のキャラクターを描く場合は、首を傾けすぎないほうが男らしさをキープできるのではないかと思います。

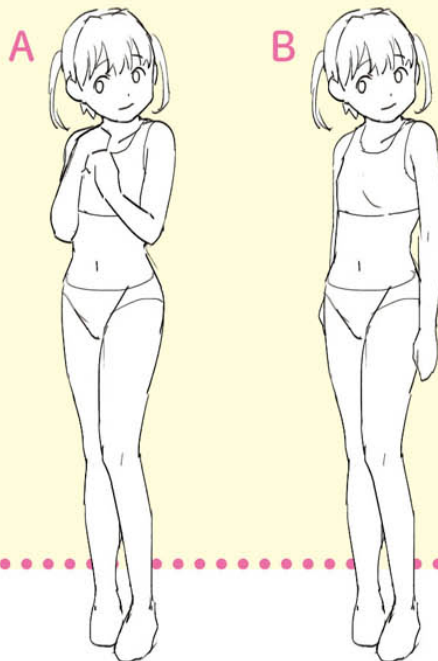
元気なポーズあれこれ

仁王立ちで肘を張らせると
ファイター系ポーズになる

コントラポストを強調して
拡張姿勢にひねりを加えると
アイドル系ポーズにできる。
足は控えめに開く。

変身ヒーローやバトルヒロインものでも
よく見られる仁王立ちの拡張姿勢。

アングルや画角を強めたり
空中ポーズにすると、より元気に見える。

5章 ポーズの考え方

防御の姿勢でおとなしさを表現

Q. おとなしそうな女の子はどっち？

AとBどちらもおとなしい印象を受けますが、Aのほうがよりその印象が強くありませんか？
ここではおとなしく見えるポーズのポイントを解説していきます。

ポーズのポイント

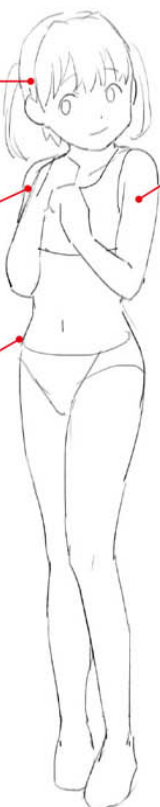
キャラクターをおとなしく見せるためには、元気なポーズで取り入れた要素を逆方向にしてあげればおのずとポージングが決まるはずです。
もう１つ大きなポイントとして「手演技（p.71）」が重要になります。内向的な人の仕草は、手で顔を触ったり、喉や胸などの急所を守るような体勢をとるといった、相手への警戒や緊張からくるものが多いです。

顔の角度
顔は俯き加減にする
顔の俯きや傾げは、視線の置き方で心理を描き分けるという役目がある

手演技
手を体の中心や顔の近くに持ってくることで心を閉ざしているように見せることができる

関節
肘や膝を緩やかに曲げると華奢さや女性らしさが出る。肘を張ると強く見えてしまうので、弱さをだしたいときには脇はしめる

姿勢
萎縮している感じを出すには、脇をしめて顎をひき、控えめに足を開いて立つとそれらしく見える

人は緊張を隠すときなどに、手で鼻や唇を触って自分を安心させようとします。絵で描く際には顔に手をかぶらせすぎると表情が見えなくなってしまうので、近づけるだけでも十分かもしれません。

Point

拡張と萎縮

元気なキャラクターが拡張姿勢で大きな仕草を使って心理を表すのに対し、内向的なキャラクターは萎縮姿勢であるため必然的に細やかな仕草で演技させることになります。

ポーズのパターンを見てみよう

ポーズを決めるポイントを変えたパターンを見てみましょう。

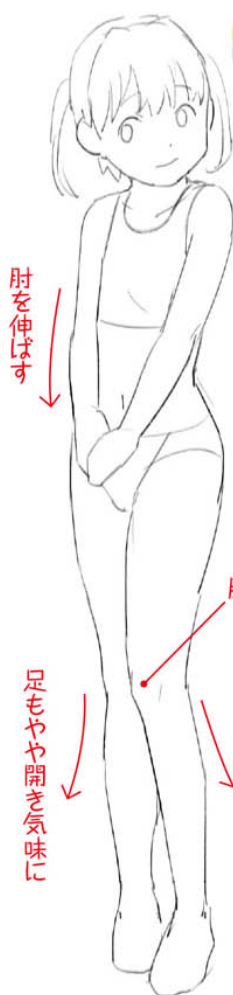
●手足を伸ばす

気弱な印象になる

肘を伸ばす

膝を伸ばす

足もやや開き気味に

もじもじしている感じが出てこれはこれでいい気がします。男の子のキャラクターでおとなしめやシャイという設定ならば手演技はこのくらいがちょうどいいようです。

▲同じポーズでも女の子なら普通

▲男の子だとかなり女の子っぽくなってしまう

あまり過剰に演技をつけてしまうとナヨナヨしすぎてキャラクターが崩壊してしまう可能性もあるので、細かな手のニュアンスはキャラクターの性格をよく練った上で決定しましょう。

Column

目線でわかる心理状況

会話をしている人がまっすぐ相手を見ない場合は、話に集中していないか、何かを覗っている仕草です。横目で見るときには疑いを、上目がちに見るときには屈服を表します。
一概におとなしいといっても、臆病で物静かなタイプと、大人っぽく冷静なタイプとでは、当然心理状態が変わってくるので、表情や手の演技、肘膝の角度などを使い分けて描いていきましょう。

●首を正面にする

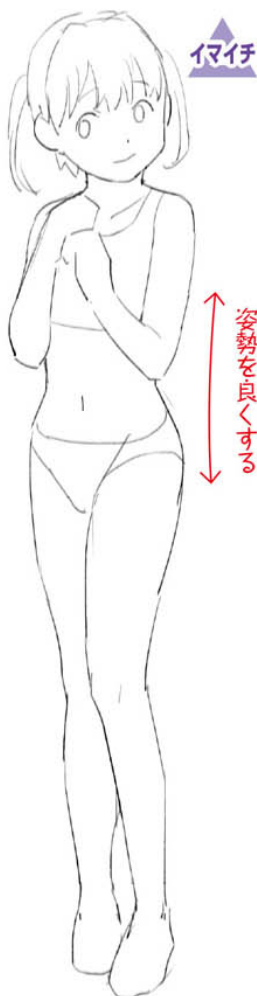
顔を横にも縦にも傾けず正面を向いたポーズです。弱々しいポーズと相反して、訴えかけるような動物的な視線がアンバランスでどことなく気持ち悪さを感じます。元気なキャラクターでさえ真正面の顔だと視線が強すぎる印象があります。
臆病さを出すなら、やはりやや俯きがちにしたほうが性格を認識しやすいでしょう。 視線の強さを出したいなど意図して使う場合や、三面図での使用以外では避けたいところです。

シンプルなシルエットは小物でカバー

おとなしいポーズの場合、シルエットがシンプルになりすぎるので、手を顔に近づけるなどの演技を足したり、髪や服のたなびきを活用するなどの工夫が必要です。

◀髪型でシルエットをカバー

▶服でシルエットをカバー

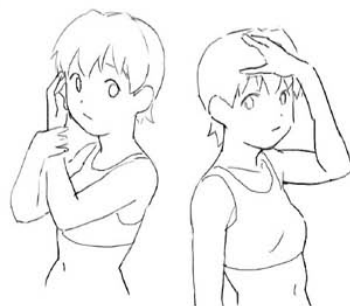
イマイチな例

● 姿勢を良くする

そこまで変に見えないかもしれませんが、元の絵と比べると背筋を伸ばし、肩をひいたことによる凛とした体勢が、消極的な手の仕草とちぐはぐな印象を受けます。

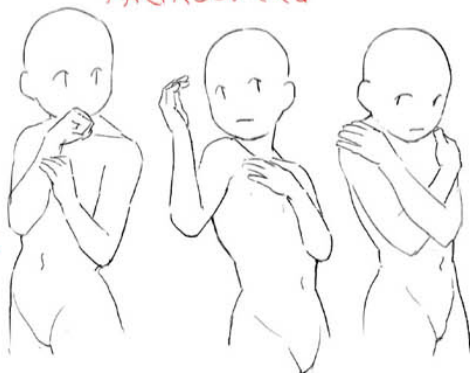
首をひっこめる仕草も手を胸や首に近づける仕草同様、急所を守る防御姿勢という点で共通しています。
このバランスが崩れたせいでちぐはぐな印象になってしまうのです。
臆病なキャラクターを描きたいのであれば、しっかりと防御姿勢をとらせて描きましょう。

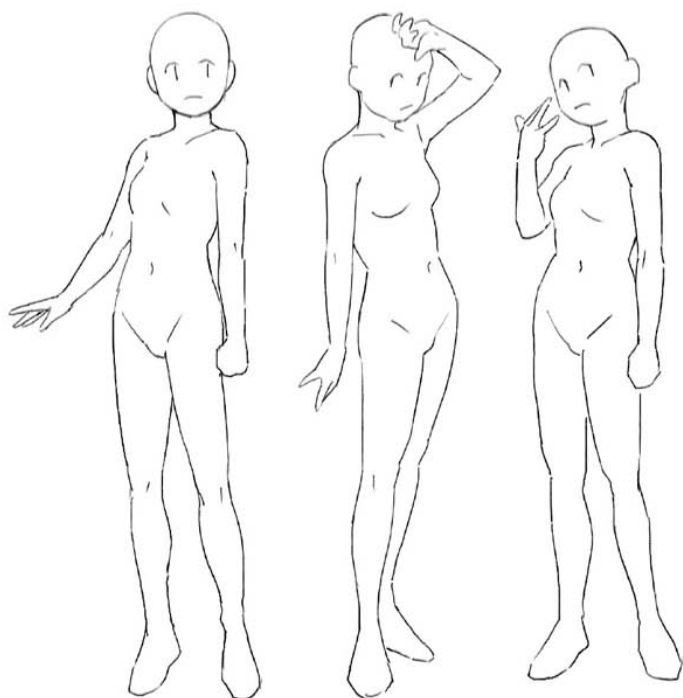
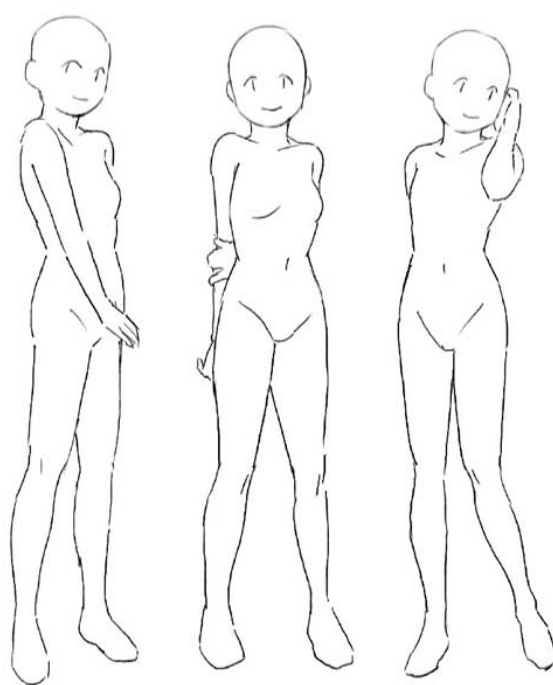
● 手をラフにおろす

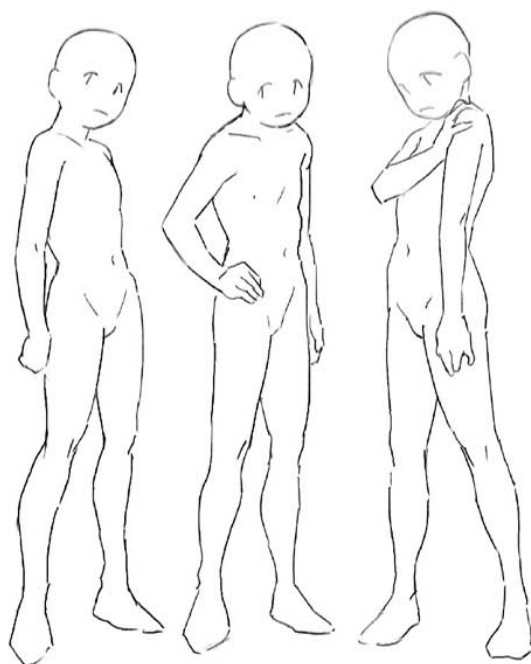
両手で急所を守るような仕草をやめて、手の演技を最大限弱めました。内股で立っているだけで、どういうキャラクターなのかが掴みにくくなってしまいました。

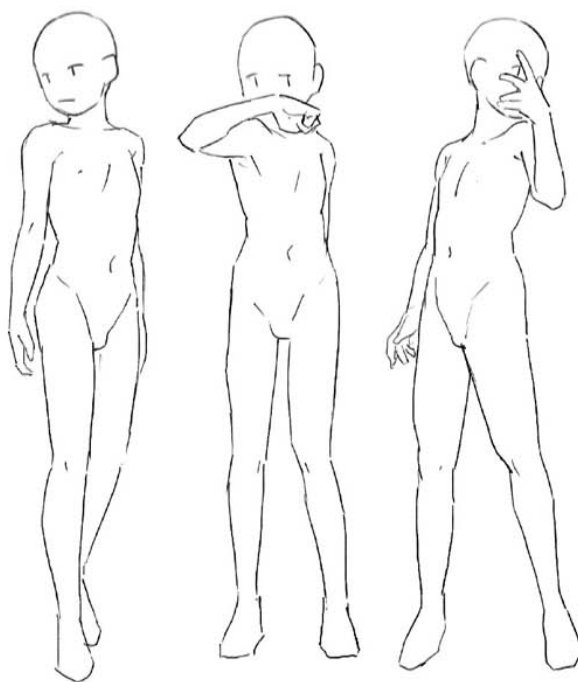
手は、顔の次に感情を表現するのに適した部位といわれています。腕や手の演技を加えないと表現が広がらず、つまらないポーズになってしまいます。
逆にいえば手の演技ひとつで一気に感情が伝えられるということなので、感情表現において、手の演技は絶対にはずせないポイントといえるでしょう。

▲繊細そうな手の演技

▲悩むような手の演技

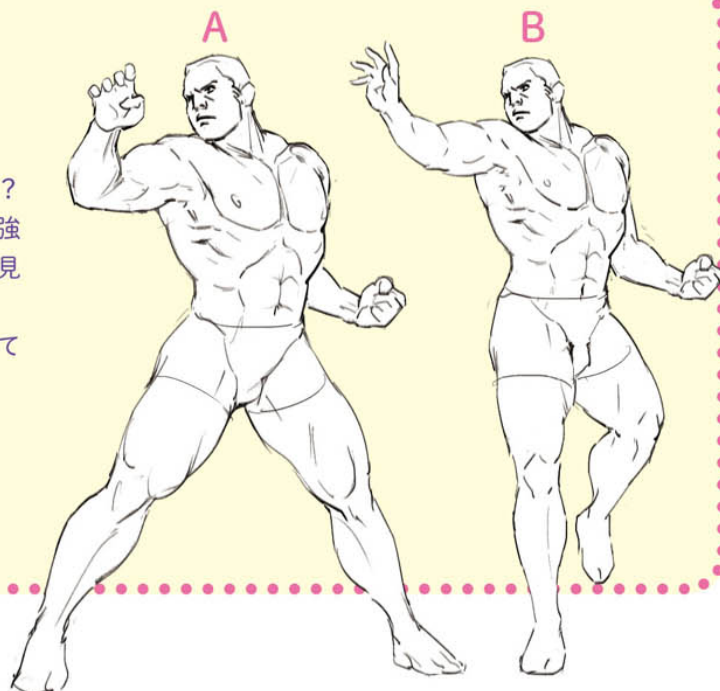
おとなしいポーズあれこれ

クールな大人しさ

大人しめのポーズでも
背筋を伸ばすことで
かわいい印象がなくなる

肩を竦めることで
柔和さ、優しさが出て
可愛らしさが演出できる

ダークな大人しさ

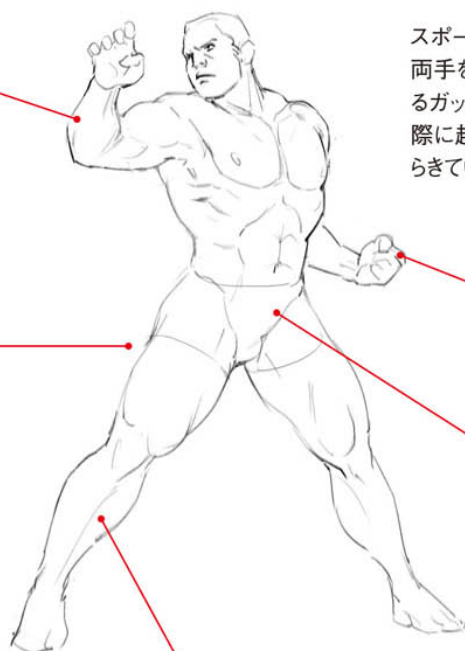
猫背にするだけでも
ややネガティブな雰囲気
が出る

ミステリアスな大人しさ

首を捻って上半身の向きと
逆を向かせると、
モデル立ちのような雰囲気の
繊細な印象が増す

力強いポーズは直線を意識

Q. 力強いポーズはどっち？

AとBではどちらに力強さを感じますか？どちらも筋肉質なキャラクターなので力強く見えますが、Aのほうがより強そうに見えませんか？
ここでは力強く見せるポイントを解説していきます。

ポーズのポイント

力強いポーズは元気なポーズを威圧的にすることで成立します。強さの強調を行うよく知られている方法としては、アオリアングルや、広角気味にパースを強めるといったものがあります。
単純な立ちポーズの場合であれば、重心は両足に分散させて安定感を出し、さらに力みを意識した角のあるポージングで、怒りや敵意といった心理を描きましょう。肘、膝、手首、指など関節を曲げる場合は直角気味に曲げることでパワーのあるポーズになっていきます。

手首足首といった肉のつきにくい部分を細く描くことで緩急が出て逞しい肉体が引き立ちます。

ポーズのパターンを見てみよう

ポーズを決めるポイントを変えたパターンを見てみましょう。

●重心と関節の角度を変える

片足重心にして、肘の関節の曲がり具合を緩やかにし、指を緩めてみました。腕の力が抜けた感じに見えます。重心を片足だけに集中させたため、軽やかな印象になり元の絵よりもキャラクターが軽く感じられます。

▶子どもやデフォルメされたキャラクターは手首足首太め

逆に子どもっぽい体型のキャラクターの場合は緩急をあまりつけずにコロコロした感じに描くとフォルムが可愛くなります。

ポーズはそのままにトリッキーなキャラクターイメージに変更

指の力を抜いたのでポーズに緊張感がなくなり、軽やかな印象になりました。このポーズであれば、パワーファイターよりトリッキーなバフキャラなどに合いそうです。

Point

力強い手のポーズ

強くものを握るなど力みながら構えのポーズをとっているときは基本的に指が揃います。あるいは直角に近い角度で指の関節が曲がります。
緩やかに曲げると力が抜けた感じになります。

ゆるく曲げる

はっきり伸ばす

はっきり曲げる

直角に近い角度で曲げる

力強いポーズあれこれ

正統派な力強さ
小物を使って肘を上げる仕草をとらせ、拡張姿勢による力強さを演出。
仁王立ちも拡張姿勢。両足に体重をのせたポーズで真っすぐな印象にもっていく。

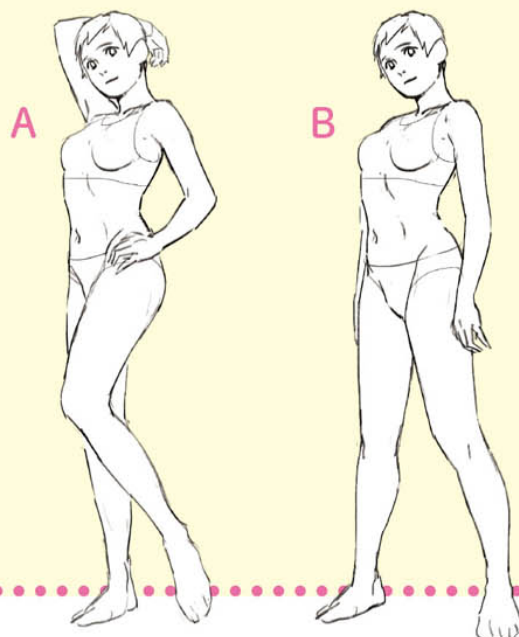
動作の途中よりも完結したポーズの方が正統派な印象に向くかも。

悪役的な力強さ
肘をはらせると、ポーズのシルエットに変化を付け易い。
直角に曲げた指。手のちょっとした演技でも悪者感を出せる。

見下ろす視線は強者的演出。
揃えた脚により少し知的な感じに。

セクシーなポーズはラインが重要

Q. セクシーなポーズはどっち?

AとBではどちらがセクシーな女性に見えるでしょうか?
どちらもスタイル抜群な女性ですが、Aのほうが曲線が美しくよりセクシーに見えませんか?
ここではセクシーに見せるポイントを解説していきます。

ポーズのポイント

セクシーに見せるには女性らしさの強調が有効です。よく知られているS字曲線を意識した曲線美の活用で体の柔らかさを表現します。
視線は直線より曲線に集まります。S字の要素をうまく入れるには、体や顔の向きは正面よりも斜めにしたりひねりを加えたり、肘や膝を曲げて描きます。指先は揃えず鳥の翼のような形にすると美しく見えます。元気なポーズの拡張姿勢とおとなしいポーズの細やかな演技が同居したと考えるとわかりやすいかもしれません。

ひねり
ポーズにひねりを加えると、体の前面だけでなく側面や場合によっては後面が見えるため立体感が増してより魅力的に見える

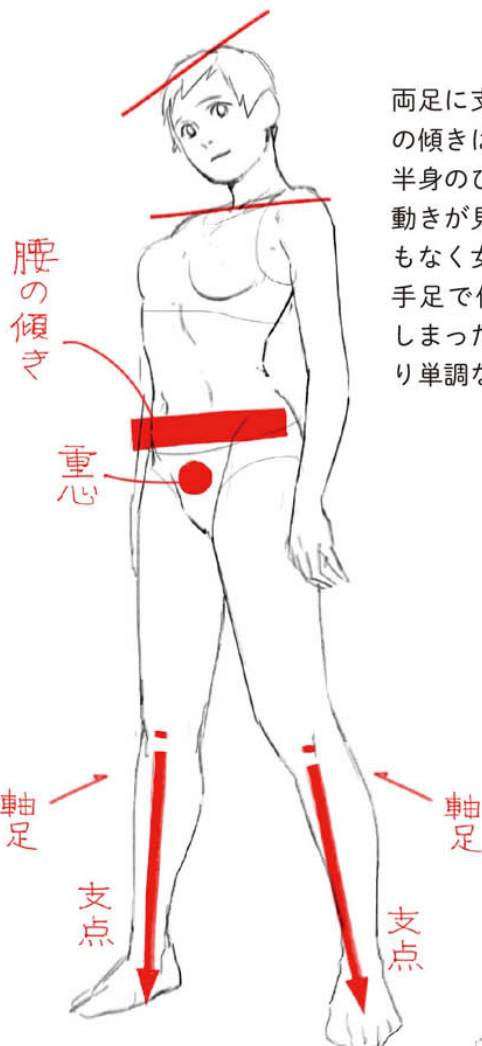
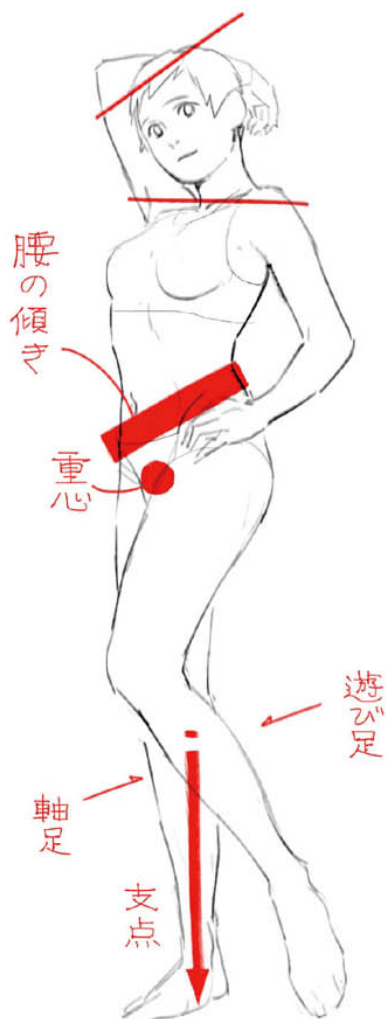
手演技
指は揃えるより翼のように開き、直角には曲げずに緩やかに曲げるかピンと伸ばして描くとより女性らしくなる

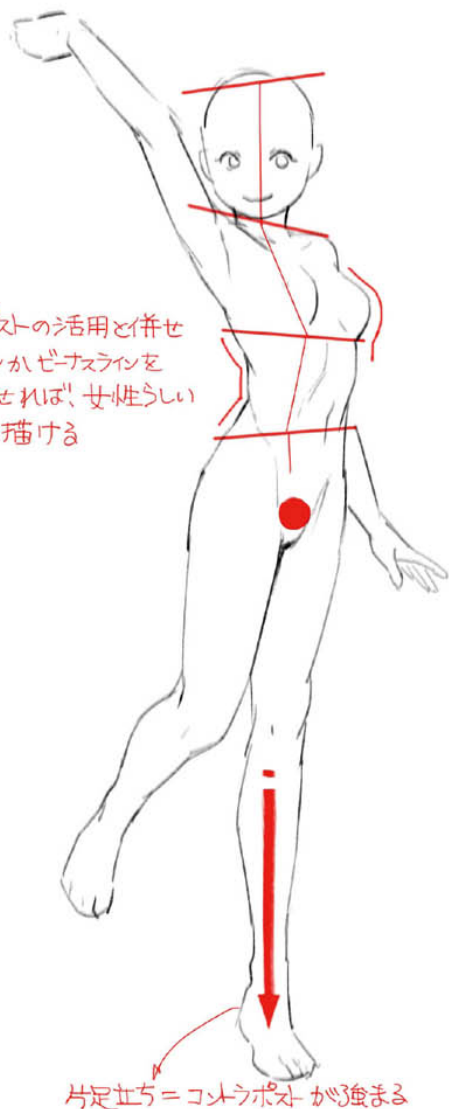
重心
コントラポストを強めるとよりセクシーな印象になる
重心が片足に集中することで体重がのっていない足が遊び足となり、自由度の高い演技をさせることが可能

バストライン、ビーナスライン(p.122)が隠れてしまっているのでセクシーさより恥じらいが強くなってしまう

ポーズのパターンを見てみよう

ポーズを決めるポイントを変えたパターンを見てみましょう。

●重心と手演技を変更

両足に支点を置くことにより腰(腸骨)の傾きは水平になります。下半身と上半身のひねりがなくなったため体勢に動きが見られなくなり、遊び足の曲線もなく女性らしさが見えてきません。手足で作っていたＳ字曲線が消えてしまったため全体のシルエットが変わり単調なポーズになっています。

変化させた後のポーズから受ける印象は、「男性的、動きがなく静か、体勢に無駄がなく安定感がある」といった感じでしょうか。このポーズだと忍者やスパイなんかを描くときに使えそうです。

Point

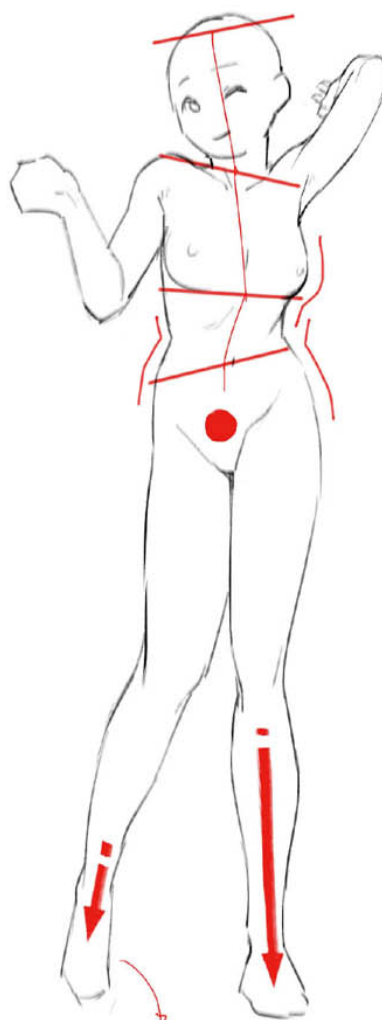
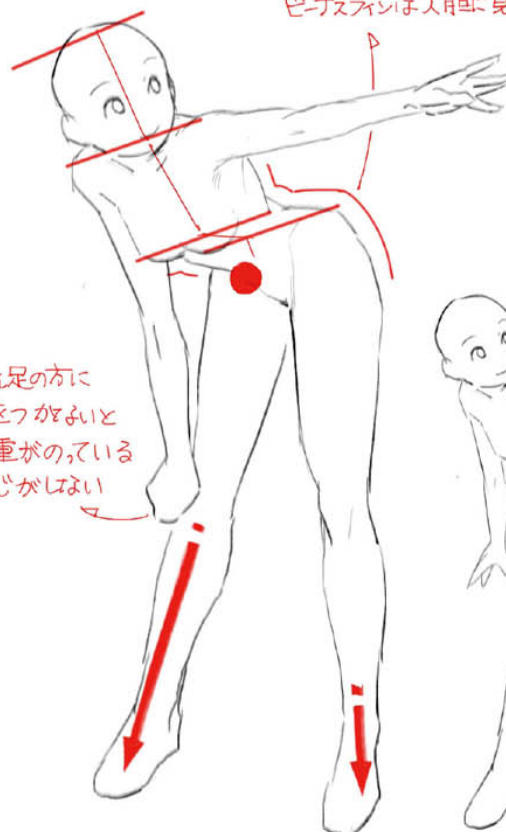
セクシーに見える曲線

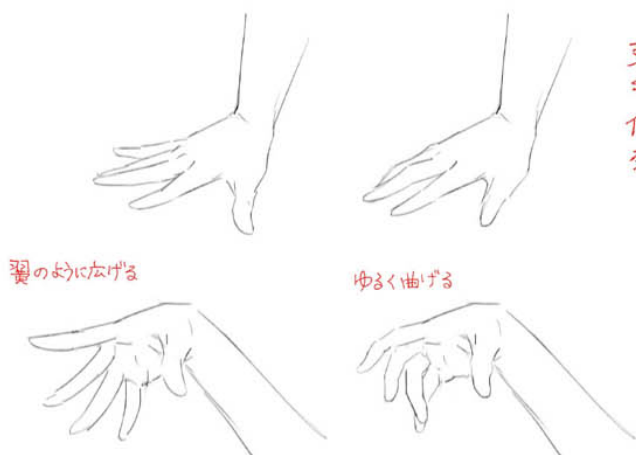
セクシーなポーズは曲線を使うのがコツです。主に「バストライン」と「ビーナスライン」が挙げられます。

■バストライン
胸あたりの曲線。

■ビーナスライン
背中からおしりにかけての曲線。

上記の曲線を見せることで体を美しく表現できます。

セクシーなポーズあれこれ

バストラインがやや隠れているので、
ビーナスラインは大胆に見せたい

セクシーな手演技

支え足の方に
手をつかないと
体重がのっている
感じがしない

キャラクターの迫力を出したい

Q. 迫力があるのはどっち?

右図のAとBではどちらが迫力がありますか?
もちろんBですね。
では、なぜBのほうが迫力があるように見えるのでしょうか?
ここでは迫力を出すための見せ方やポイントを解説していきます。

A

B

迫力を出すためのポイント

キャラクターに迫力を出すための構図は以下の3つがポイントになります。

1. 優位に見せる
2. 大きく見せる
3. 勢いを出す

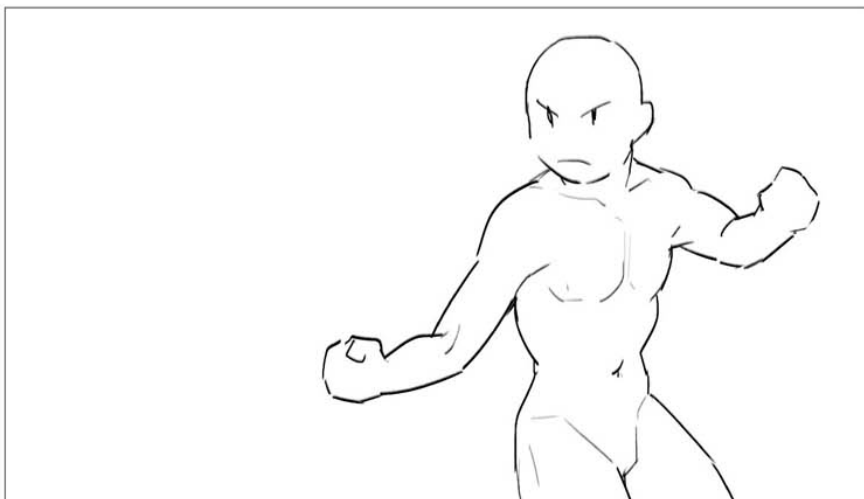
Before ポーズは戦う構えになっていますが、なんとなく迫力に欠ける構図です。

After

ポーズはあまり変えずにアオリやパースを使って、力強い拳を前面に出すことで迫力のある構図にしました。

構図のコツ

キャラクターに迫力を出すためのポイントをそれぞれ見ていきましょう。

●優位に見せる

アニメなどで良くある優勢劣性表現。俯瞰視点の右向きの弱者と、
アオリ視点左向きの強者のカット

上手下手の活用

上手下手の原則はアニメ作品の対峙シーンなどでも活用され、弱き主人公は左に配置し右向き、対する強敵は右に配置し左を向いていることが多いようです。
今回の人物は強者として迫力を出したいので、右配置左向きにしています。左向きでネガティヴな印象にならないよう、視線は上を向かせたいので、次のズームとアングルの項目で調整を行っていきます。

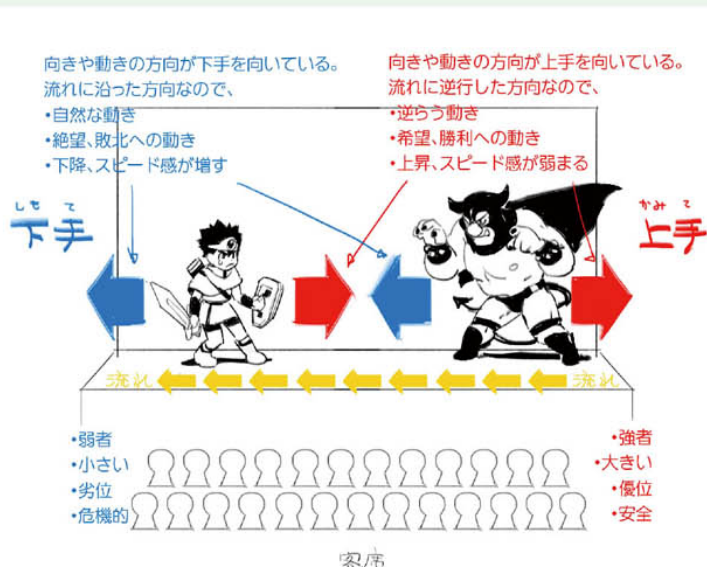
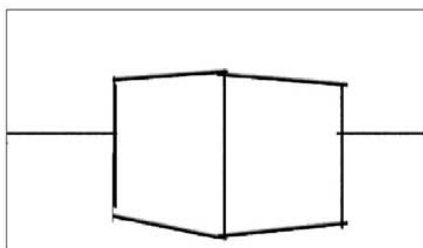
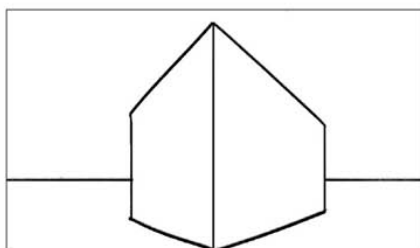
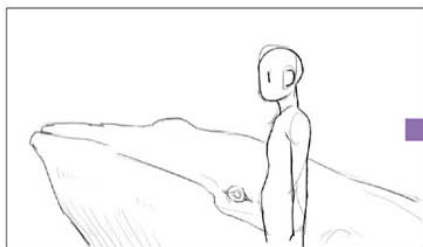
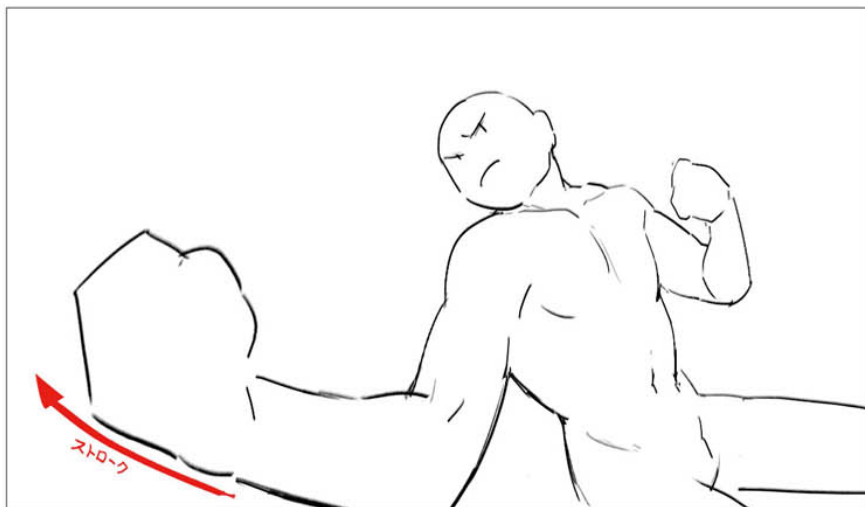
Column 上手と下手

舞台や映像表現などにおいて、画面の右を上手(かみて)、画面の左を下手(しもて)と呼びます。
通常、役者は上手から登場し下手にはけるそうです。
上手下手の原則では下手にいるものは弱く、上手にいるものは強いとしています。
また、上手（右）を向いているものは希望や反発、上昇していく様子を表し、下手（左）を向いているものは絶望やスピード感、下降していく様子を表します。
この右から左に流れる見えない空気のようなものを意識することが、イラスト制作でも存分に役立つことでしょう。

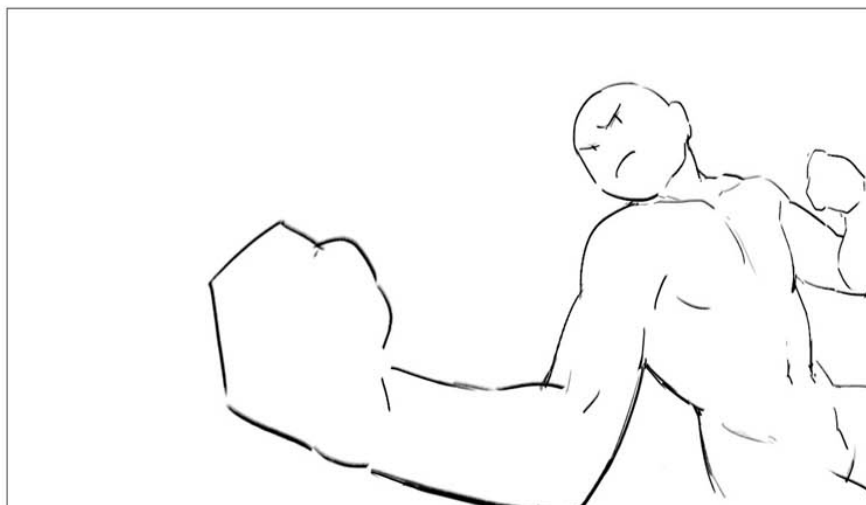
●大きく見せる

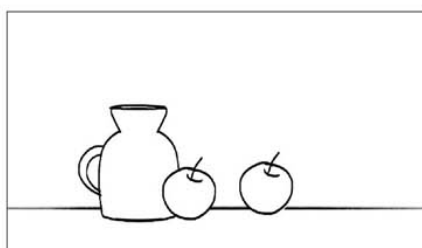
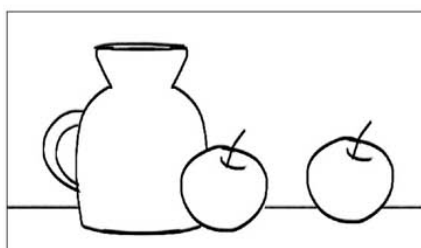
寄りとローアングルで大きさの誇張
人物に寄っている絵の場合、アオリ構図を使いローアングルから描くと画面内の主役の大きさが強調されるため、迫力に直結します。また、煽ることで自然とストロークが上に集中するので、三角構図に似た効果を発揮し、安定感とモチーフが押し上がっているような力強さが出てきます。

正面のアングル　　ローアングル

●勢いを出す

長いストロークで勢いの誇張
勢いは長いストロークに宿ります。漫画を描く際のスピード線や集中線の効果を応用し、勢いをつけたい方向に長いストロークを有した身体の部位やモチーフを配置します。今回は左下に視線がいくように配置しています。
ロングストロークは、リーディングライン（主役に視線を導くための交線）の活用や、対角線構図、斜線構図など、視線誘導を促す際にも活躍します。

クジラを大きくし、ストロークの長いものを配置した

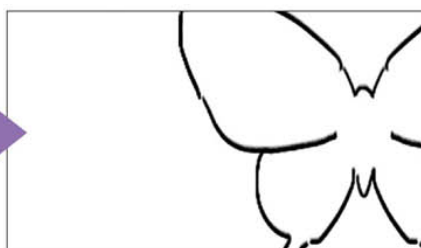
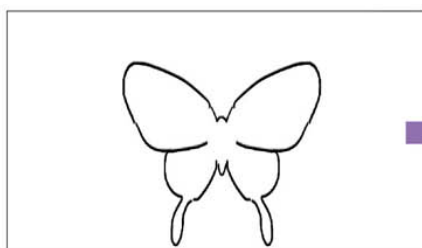
勢いをつけたい方向、あるいは点に向かってストロークの長いものを配置することで、主役に動きを与えたり画面に躍動感を生むことができるのです。

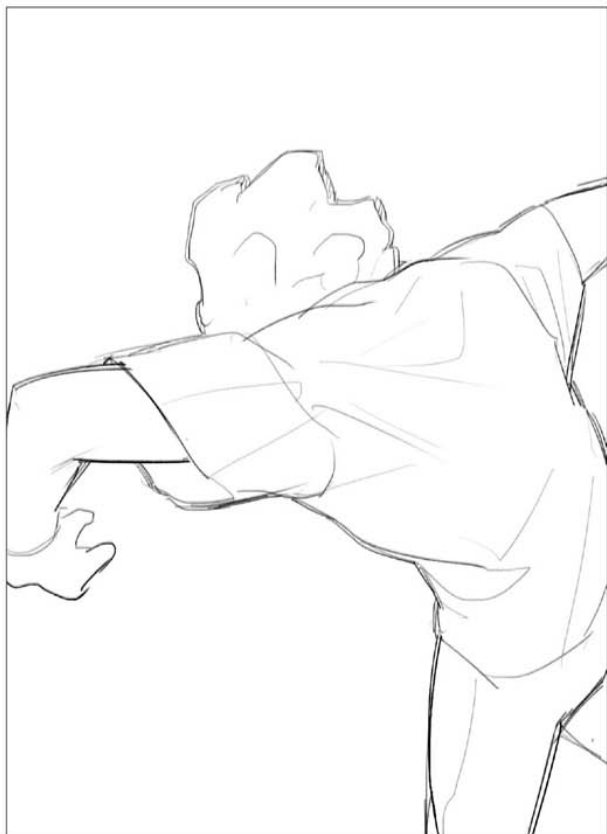
その他

余白で活気づける

余白の取り方で画面の静寂や喧騒を感じさせることが可能です。
通常、余白を多めに取ることで上品な絵作りになり、余白を狭く描くことで主役が迫ってくるような力強い印象に仕上がります。

余白で上品さを表現

余白を減らして力強さを表現

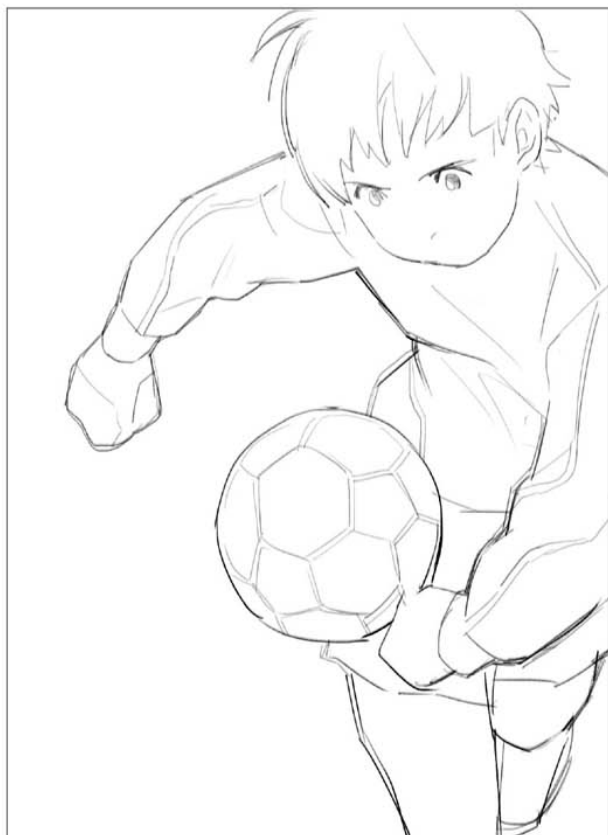
余白は見る人の想像を掻き立てる役目も担っています。迫力をとるか、想像の余白をとるか、絵のテーマに合わせて活用していきましょう。

はみだし構図

モチーフを画面からはみだすように切り取ることで、形すべてを収めた構図よりも大きさを感じる絵になります。余白と同様、画面からはみだした見えない部分にも見る人の想像の余地があるため、開放的な印象を与えることができるでしょう。

モチーフをはみださせ想像の余地を与える

迫力の出る構図あれこれ

余白多くとり、はみだし構図を使用。ロングストロークで勢いを出している

はみだし構図とロングストロークで勢いを出し、ローアングルで大きさを誇張した

余白少なめにして力強さを表現。はみだし構図とロングストロークで勢いを出した

余白多めではみだし構図を使用。上手に配置することでキャラクターの強さを表現

はみだし構図、キャラクターをひきで見せるため余白が多めになり、おとなしい印象が出る分、ローアングルで迫力、ロングストロークで勢いを出した

余白少なめではみだし構図を使用。見下ろされているようなハイアングルだが、上手に配置することで強いキャラクターであることを暗示させた

不安を煽るような雰囲気を出したい

Q. 不安な雰囲気があるのはどっち?

右図 A と B ではどちらが不安感があるでしょうか？
B のほうが不安な雰囲気が出ていませんか？
では、なぜ B のほうが不安に見えるのかを解説していきます。

A

B

不安を煽るためのポイント

不安を煽るための構図は以下の 3 つがポイントになります。

1. 圧迫感の演出
2. 安定感の破壊
3. 負の心理表現

モチーフの配置や空間のバランスを敢えて壊すことで違和感を生み、不安や恐怖を演出していきます。

Before 右奥にある不安要素の方向を向いてしまっているため、違和感が薄れています。

After

不安要素に気づいていない雰囲気が恐怖を演出しています。

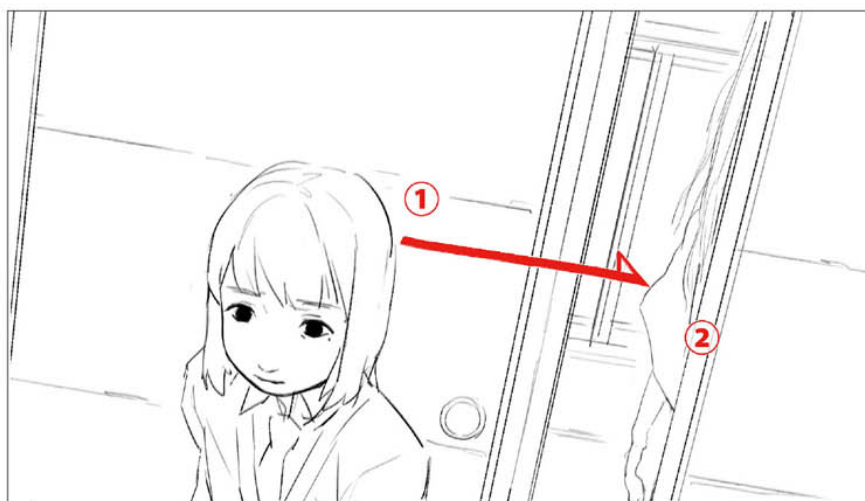
構図のコツ

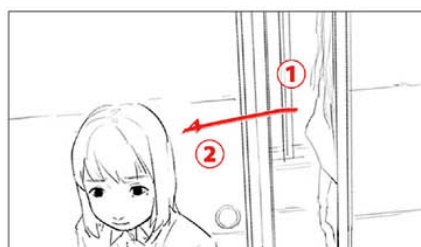
不安を煽るためのポイントをそれぞれ見ていきましょう。

●圧迫感の演出

ダッチアングルを活用する

地平線を大きく傾けて画面を捉える撮影技法を「ダッチアングル」といいます。見ている人の平行感覚に違和感を与え不安を掻き立てる技法で、ホラーやミステリージャンルの映像作品によく使われています。

地平線を傾けることで自然と画面内に逆三角形が生まれるため、ダッチアングル使用の際は同時に逆三角形構図の要素を含みます。

10°の傾き 人物を見た後に、闇の中の手に目が行きやすくなった

15°の傾き 少し傾きが強い印象に

-10°の傾き 視線誘導の順番が入れ替わり、最初に闇の中の手に目線が行く

余白や風景による圧迫感

主役に圧迫感を与えて弱さや不安な感情を印象づけたいのであれば、主役を押しつぶすような空間のコントロールが効果的です。主役は画面内で孤立させるように配置し、大きな空間で押しつぶします。

今回のように圧迫されている主役が人物の場合には、押しつぶした空間と反対に視線を向かせることで、人物の悩みを象徴する空間としても役立ちます。

ズームアップして人物を隅に追いやり圧迫　不安要素である表情や暗闇の手が目立つようになった

ズームアップが弱いと不安感も弱まる

画角を調整し圧迫感をさらに強めた

●負の心理表現

視線の向きと空間の関係

視線の方向に間を取ると未来や希望を感じる画面になります。反対に、視線と逆方向に間を取ると、疲労感や過去を思わせる画面になっていきます。

今回の After では人物を過去側に向かせて希望の打ち消しを演出しています。

視線を空間と反対に向けると手の気配に気づいていない雰囲気が演出された

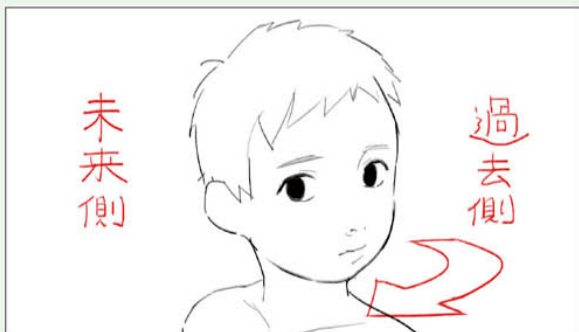
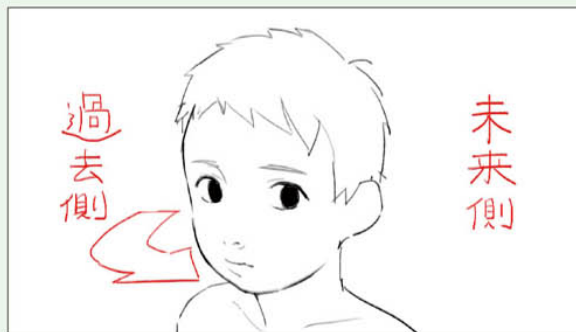
視線の方向に空間を持たせると怖さが伝わりづらい

視線の向きのせいで人物の圧迫配置が活かされていない

Column 視線の方向で過去と未来を表現する

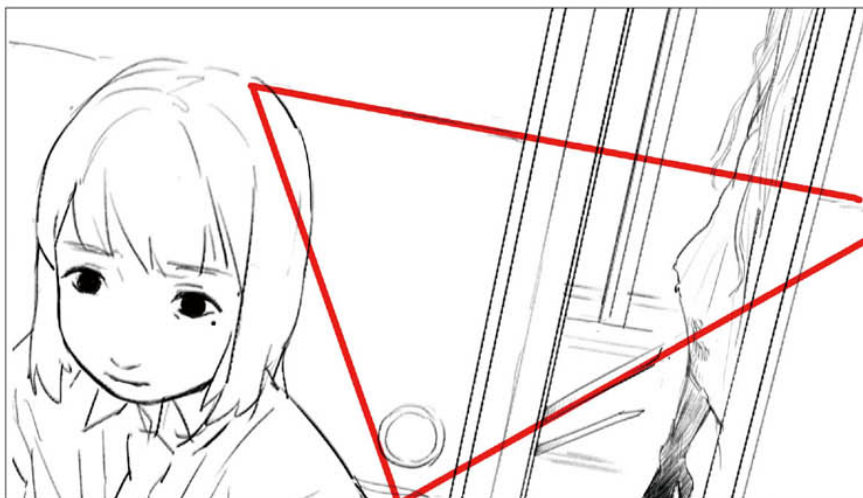
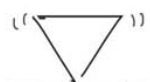
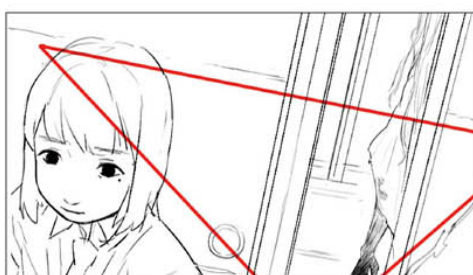
人物が振り向いている絵の場合やカメラ目線の絵の場合は、未来と過去どちら側になるのでしょうか。結論からいうと、振り向いている場合は、やはり「視線の方向」が未来側になり、カメラ目線の場合は、首の向きと反対側が未来側になります。人はアクションを起こすとき、目標に視線を送った後、「顔、肩、体」という順で目標へ振り向きます。逆から考えると、首の向きと反対側に動こうとしていると言えます。

おそらく、主役である人物が何かアクションをおこそうとする方向に間をあけると、「未来・希望」を感じる画面になるのだと思われます。

向かって右側に動こうとしているため、右の空間が未来側

右側を向いた首を左側に戻そうとしているので、左が未来側

右側へ振り向こうとしている姿勢なので右が未来側

安定感の破壊

逆三角形構図を使う

三角形の構図が安定を感じさせるなら、逆三角形の構図は不安定さを感じさせます。これは物理的な理屈として、逆三角形のものは倒れ易いということを頭で理解しているためにそう感じてしまいます。不安定さは感じるものの、三角形の整頓された印象は保たれるため、収まりの良い雰囲気がでます。

安定

不安定

別パターン。はみだすような大きな逆三角構図

三角形構図になるように配置にすると不安感は薄れる

Point

上手と下手を入れ替える

「迫力を出したい（p.125）」のページで紹介した「上手下手」の法則をここでも応用し、今回の作例では人物は左配置で弱さを、左向きで絶望感を演出してみました。

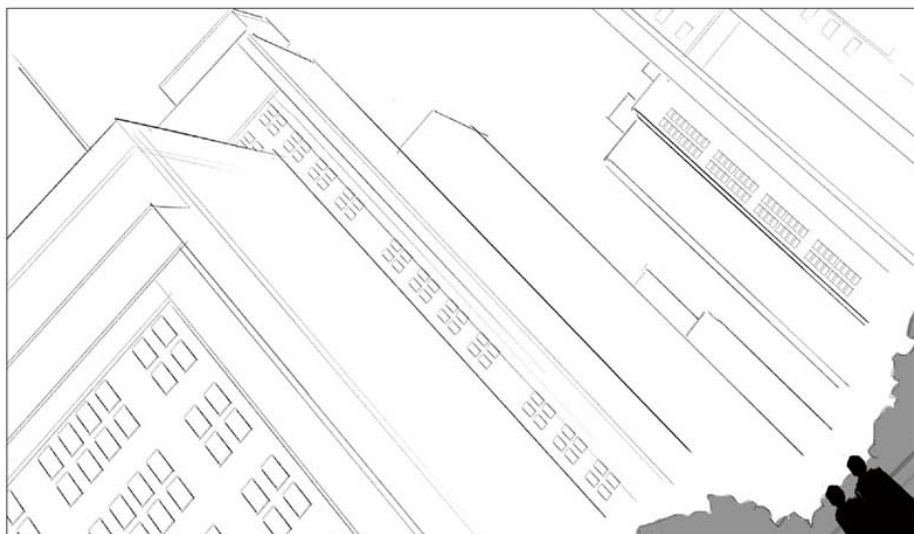
右配置右向き
奥の何かに先に目が行くのであまり効果的でない

左配置左向き
人物が弱者の側にいる構図になっている

不安感を煽る構図あれこれ

ダッチアングルと逆三角構図を使った例。不安の源は正体を見せないほうが恐ろしい

ダッチアングル、逆三角構図、壁部分による圧迫で緊張感を強めた

ダッチアングルと逆三角構図で不安定な雰囲気を強く出した例

ダッチアングル、暗がりによる圧迫。暗い部分を入れることで緊張感が増す

ダッチアングル、逆三角構図に加え、空間で人物を圧迫させた例

グラビア写真のように可愛く見せたい

Q. 女の子が可愛く見えるのはどっち？

右図の A と B ではどちらが魅力的な女の子に見えますか？ A のほうがグラビア写真のように可愛く見えるかと思います。
B は正面から見ているため、笑っているのにどことなく証明写真のような雰囲気になってしまっています。
A はポーズももちろんですが、斜めからの構図で立体感もあり、よりよく見えるかと思います。
ではなぜ魅力的な女の子になるのかを解説していきます。

A
B
可愛く見せるためのポイント

グラビア写真の可愛さは、

1.「立体感」演出によるすぐそこにいて触れられそうなもどかしさ
2. 顔やポーズの表情からにじみ出る「感情への訴求力」

この２つにあるように思います。「立体感」や「感情への訴え」を強める構図とはどんなものがあるでしょうか。

Before
正面からで証明写真のような雰囲気になっています。

After
角度を変え、手を入れることで立体感を強調しています。

構図のコツ

キャラクターを可愛く見せるためのポイントをそれぞれ見ていきましょう。

●立体感を出す

斜めから立体的にとらえる

人の顔に限らず、モチーフは真正面よりも「斜めからとらえたほうが立体感が生まれ魅力的に見える」と言われています。
今回のような主役を大きくフレーミングした際にも、ポーズにひねりを加え、多くの面が見えるように配置してみましょう。さりげなくひねるだけでも立体感に差異が出ます。
ややハイアングルから描いたり俯きがちに描くと、上目づかいで目を大きく見せられる上、アゴのラインがはっきり出る角度になるので絵として美しい表情に描くことができます。

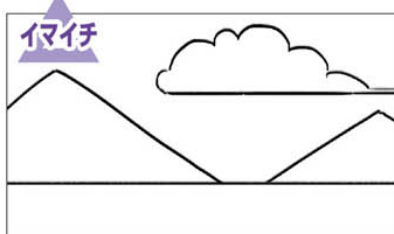
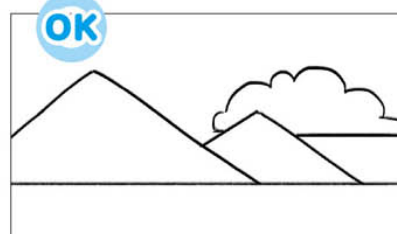
斜め上からややフカンの構図にすることで立体感が出る

アオリだとエラ部分のラインがあいまいに

フカンだとアゴのラインがくっきり見える

重畳遠近法

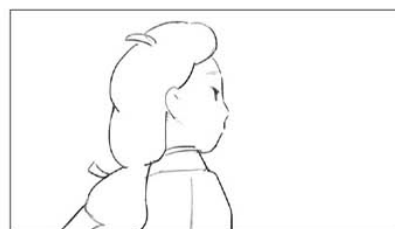
絵の中でモチーフが重なっていると、自然とその部分に奥行きを感じます。これを「重畳(ちょうじょう)遠近法」といい、もっとも基礎的な遠近法として非常によく活用されています。活用されているといっても、絵の中でモチーフが重ならないようにバランスよく配置するほうが難しいので、ほとんど無意識的に使われているといったほうが良いでしょう。
作例では画面がひとつのモチーフ(人物)で埋まるような構図にしたので、なるべく平面的にならないように、人物の手前にかぶるような形で手を配置して奥行きを出しました。

手を入れることで奥行きを出す

モチーフが重なっていないと距離感が感じにくい

重なっていることで前後関係がわかりやすくなる

●感情への訴求力

体の向きと視線方向

体の向きと視線が同じポーズの場合、人物から素直さ、純粋さ、理性を感じる構成になります。今回のようなテーマで美しさを重視したい場合は、「体の向きに対して視線の向きをずらす」ことで人物の感情表現が複雑になり、まっすぐ見つめるよりも色気が演出されます。絵画で言えば菱川師宣の「見返り美人図」やフェルメールの「青いターバンの少女」などがこれにあたります。

青いターバンの少女の振り向き

見返り美人の振り向き

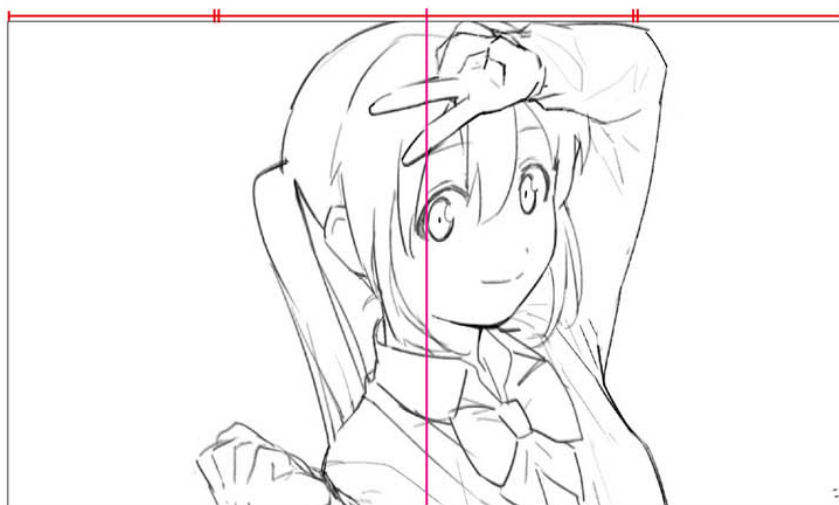
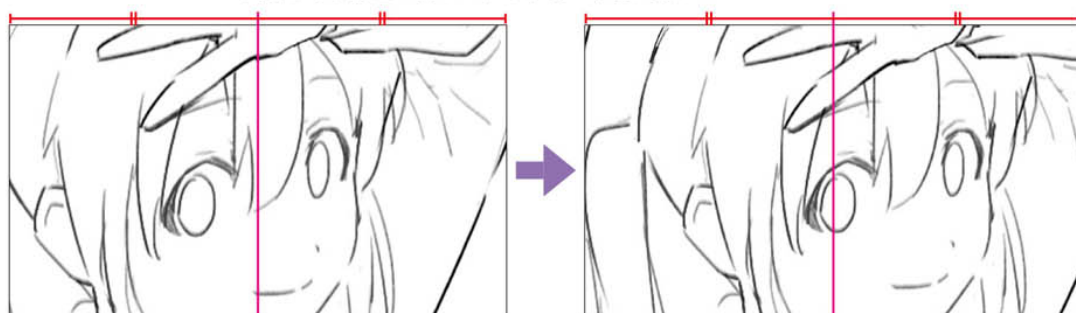
手を入れ込む

ポーズの項目でも紹介しましたが、手は顔に次いで心理表現や表情演出に向いているパーツです。
手が可愛く描かれていればそれだけで可愛い人物として設定されているのがわかります。顔と手の表情を合わせて思いきり可愛い印象に持っていったり、あえて手の表情を変えてギャップを与えたり、顔と手だけでもさまざまな演出が可能です。

しなやかなイメージ

腕全体で演技させるとさらに印象が変わる

中心線に片目を合わせる

こちらを向いている視線はそれだけで惹きつけられますが、さらに画面の中心線に片目を合わせることで絵の求心力がグッと増します。
ポートレート写真にはよく用いられる方法で、被写体を真ん中に配置する日の丸構図で収めるよりも視線から受ける印象が強い作品に仕上がります。

片目を中心線上に持ってくると、目の印象が強まる

アップにするとより顕著に印象が変わる

表情を隠す

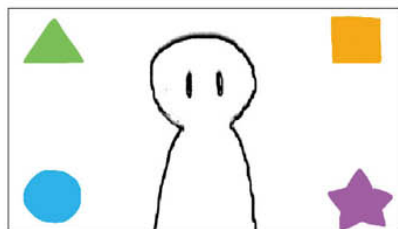
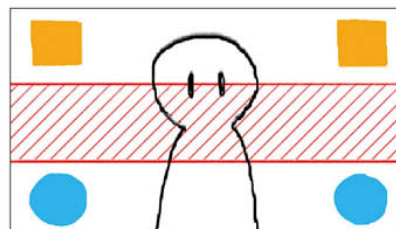
人物の表情を部分的に隠すことで意味深な雰囲気になります。「SUPER シリーズ」で有名な写真家のレスリー・キーの作品では、片目が隠れた人物をしばしば目にします。片目を隠すことで視線がもう片方の目だけに誘導され、際立って記憶に残る作品に仕上がっています。 顔のパーツが持つ訴求力の強さを最大限に引き出すならば、あえて一部を隠して面白い構図を狙ってみるのもありです。

四隅に置く要素

画面内の四隅にある要素が整理されていないと、主役が引き立たたず散漫な印象になります。メインになるモチーフが複雑な造形をしていたり、テーマが静的であれば四隅の要素はなるべく少なく抑えます。

四隅にあるものをすべて同じ要素にすると、背景にあるものが限定されて必然的に日の丸構図に近くなります。四隅が整理されたことで背景がシンプルになり、主役の引き立ちにつながります。

上段の角2つが同じ要素、下段の角2つが同じ要素という配置で描くと、中央の横のラインに描かれたモチーフが強調されます。

賑やかさを演出しつつ画面を安定させたい場合は、四隅に異なる要素を置いて、画面の構成を複雑にします。

四隅の要素がバラバラだと視線が散ってしまう

上段下段でモチーフをまとめると視線は中央ラインに集中する

四隅に細かく目立つモチーフがあるうえ、それぞれの要素が異なるため、中央の人物が目立たなくなってしまっている

上段下段で要素をまとめた例です。整然としているが少し寂しい印象が残ります。

対角線で要素をまとめた例です。画面は賑やかだが視線は中央に集中するようになりました。

可愛く見せる構図あれこれ

中心線に片目合わせ + 斜めの体勢 + 腕と顔を重ねて重畳遠近法を使った例

中心線に片目合わせ + 斜めの体勢 + 上段隅に余白を残して画面を整理

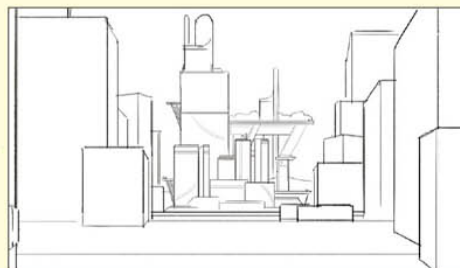
斜めの体勢 + 余白で四隅を整理しキャラクターに目が行く構図に

中心線に片目合わせ + 斜めの体勢 + 片目を隠すことで目力を強め、手の演技とバストラインを強調して女性らしさを表した

そびえ立つ建造物を大きく見せたい

Q. 建物が大きく見えるのはどっち?

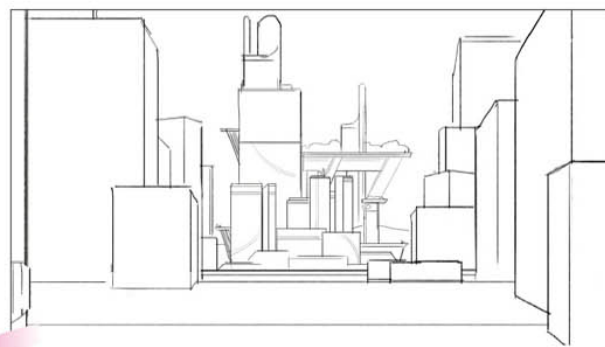
右図AとBではどちらのほうが建物が大きく見えますか?
Bのほうが大きく見えませんか?
Aと比べBには対比するものが描かれているため、より大きさを感じやすい工夫がされています。
それではどのような要素が建物を大きく見せるコツなのかを解説していきましょう。

A

B

建物を大きく見せるためのポイント

大きさを強調するにはさまざまな方法があります。

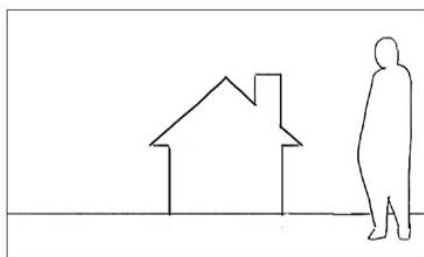
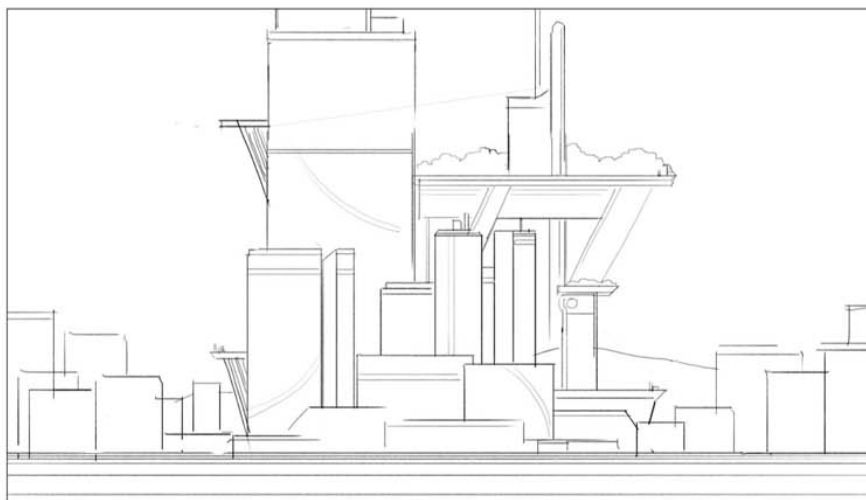
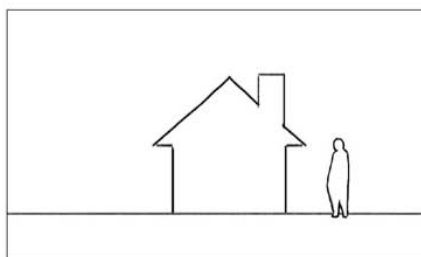
・ものとの対比
・距離感の演出
・脇役を活用する

主にこの3つです。
この項目は一つだけでも効果が見込めますし、組み合わせることでさらに効果的に大きさを示せると思います。

Before 対比するものがないため、建物の大きさがわかりにくい構図です。

After 人物や手前に岩を置くことで建物の大きさや距離感が伝わりやすくなりました。

構図のコツ

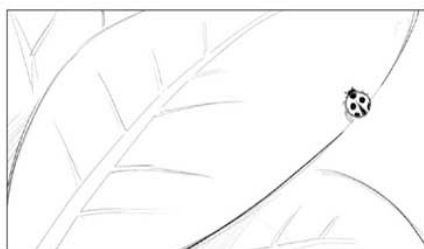
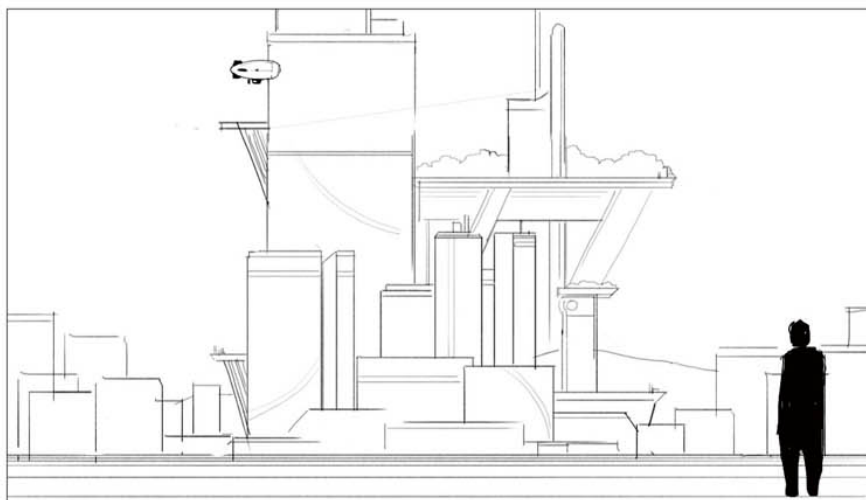
建物を大きく見せるためのポイントをそれぞれ見ていきましょう。

●ものとの対比

人物に寄って撮ると人物のほうが大きく写る

ひいて撮ると建物のほうが大きく写る

ひきで大きさの比率を明確にする

画面内の主役の「大きさ」を伝えたいのであれば、他のものとの比較でスケールを示すと良いでしょう。

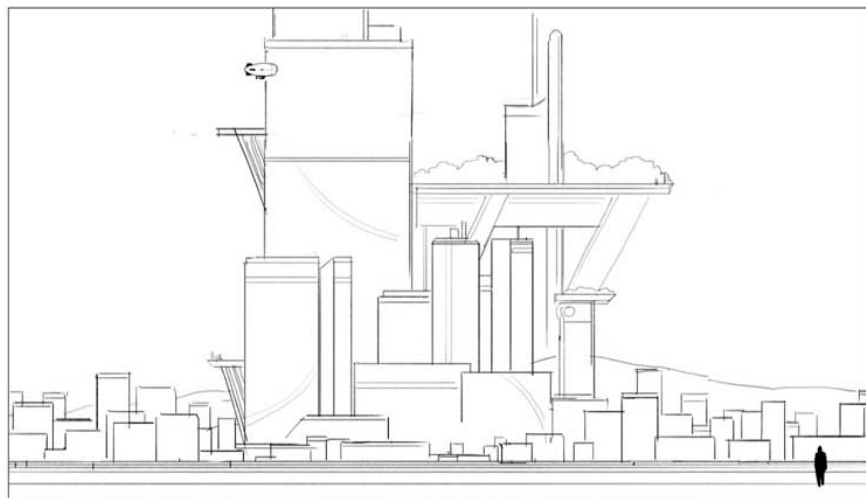
カメラ技法でいうところの「寄り」と「ひき」で考えるならば、思い切りひいて超望遠想定で建造物をとらえ、ひきによる効果で建造物の大きさを明確にします。望遠レンズと広角レンズで風景を見比べてみると、前景のスケールはあまり変化しないのに対し、パースが圧縮された影響で遠くにあるものほど距離が近づいたように見えるはずです。

遠くのものを大きく見せたい場合は、超望遠で前にひき寄せた想定で描いてみましょう。

ポイントになるモチーフを入れることで物語性が増す

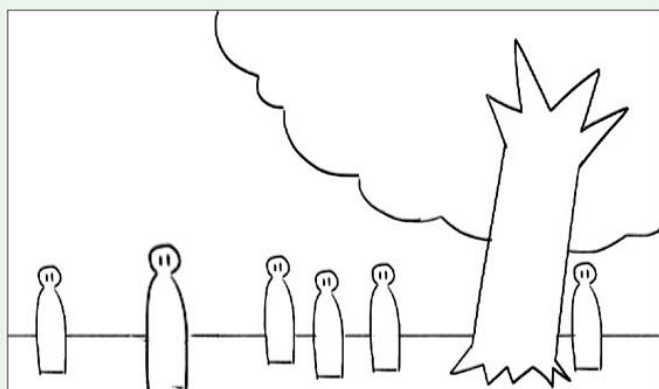
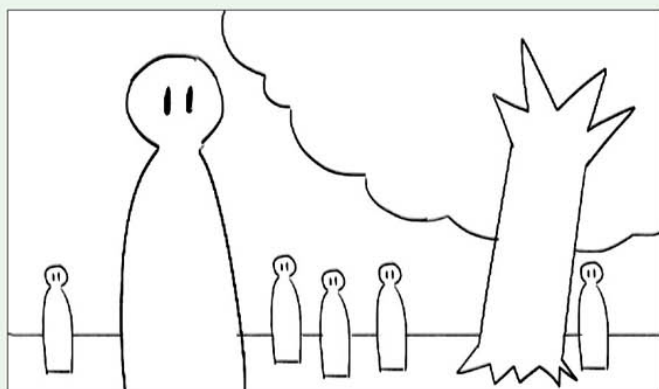
点景

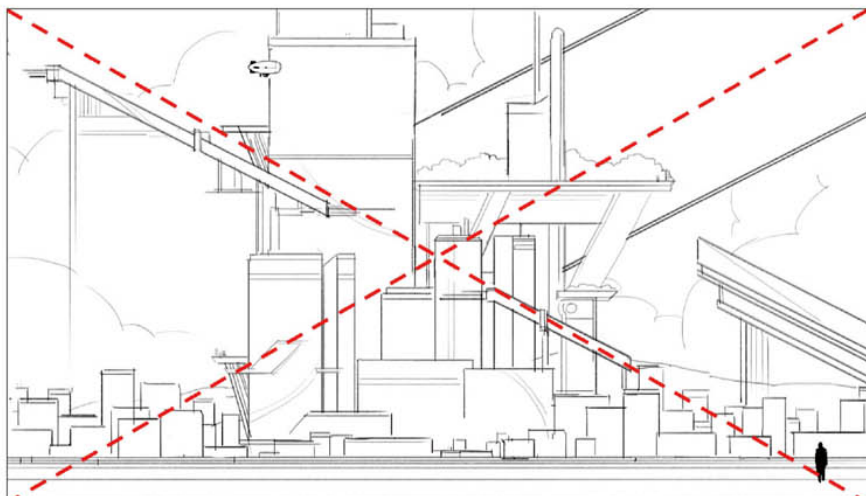
点景とは、風景画の中で小さく描かれた人や動物、もの（家、車など）のことを指します。

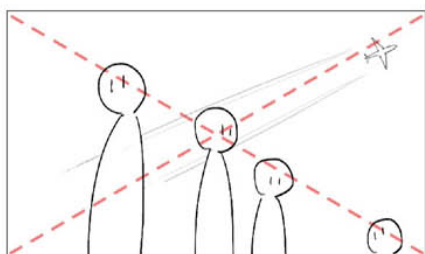
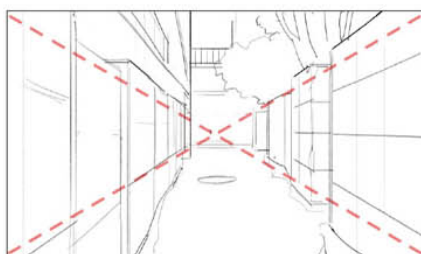
点景を描くメリットの一つは、周囲にあるモチーフのスケール感、絵全体の規模が簡単に伝わることです。人物の大きさは大体 1.5 ～ 2m ですから、そこから木々や建造物の大体の大きさを類推することができます。

二つ目のメリットは、絵の物語性が増すことです。人工物であふれた風景画の中にぽつんと配置された花や、大自然の中を走る車など、点景があるだけで主役への導線が引かれ、ドラマティックに見えてきます。

ジャンプ率の活用
今回は特に建物の大きさを強調したいので、手前描いた人物が建造物と振らべて小さく見えるよう望遠気味に配置し、ジャンプ率を上げました。ジャンプ率が上がったため、主役であるそびえ立つ建造物の大きさに目が行き、何を見せたい絵なのかわかりやすくなったように感じます。今回、望遠気味の画角を意識したことから、望遠によるパース圧縮効果で画面内のものが実寸比に近づきます。近くの人は小さく、遠くの建物は大きくなります。

Column ジャンプ率とは

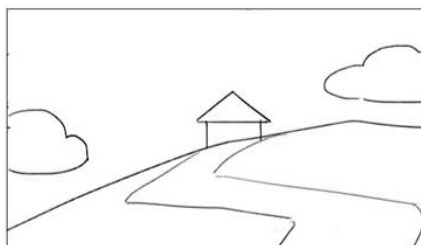
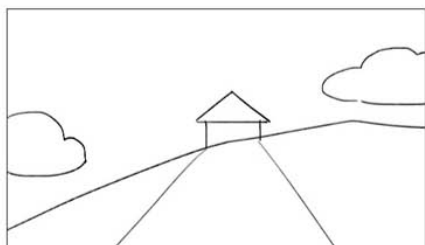
ジャンプ率とは画像や文字をレイアウトする際に使われる用語で、構成要素同士の大きさの比率によって動きを出したり強調するために使われています。今回の作例の After では風景画の中に点景として人物をいれて、モチーフの大きさを想像しやすくしています。

ジャンプ率が低い配置は落ち着いた知的印象

ジャンプ率が高い配置はインパクト重視

● 距離感の演出

対角線構図

対角線の交点に視線を促すX型構図を使って中央への視線誘導をします。X型構図は安定的な構図ですが、ダイナミックさも備えながら奥行きも出せるのでひいた視点での風景画に向いています。今回手前にいる人物を通り越して最も奥にある建造物を見てほしいので、この構図の中央に視線を集中させる効果がうまく活用できていると思います。

対角線にアバウトに沿わせるだけでも動きが出る

一点透視図法で路地を描くと自然とエックス構図に

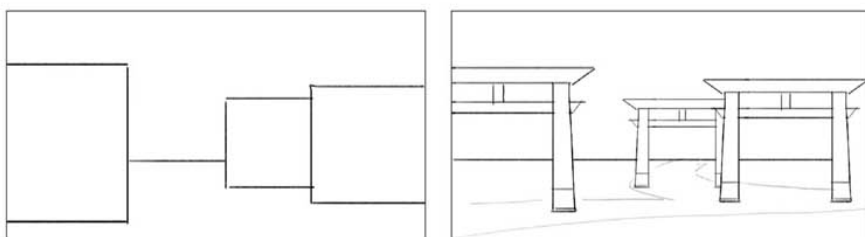
ジグザグ型遠近法

風景画で奥行きを見せる方法の一つとして、ジグザグ型の遠近法があります。傾斜を交互に組み合わせることで空間の広さを演出できる上、ジグザグが遠景の建造物まで視線を誘うので主役を強調する効果もあります。ジグザグ型遠近法は、遠くの風景を水平に近い、低めのポジションでとらえた場合に特に適しています。

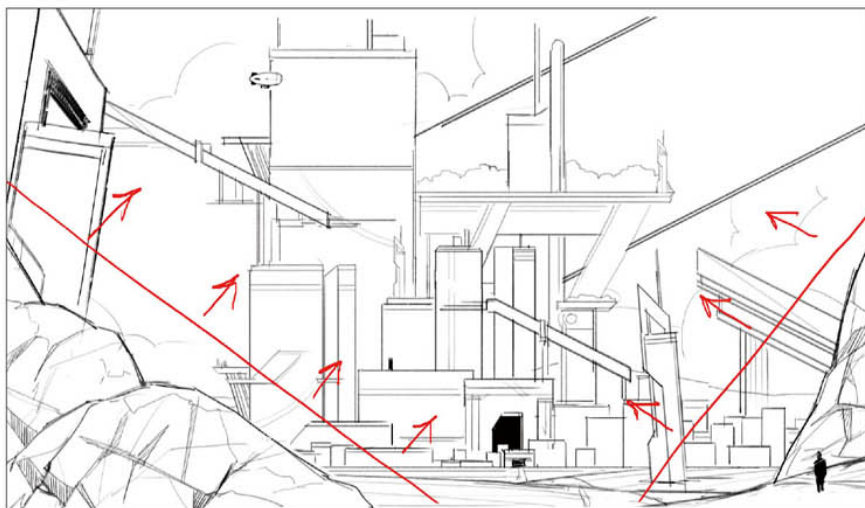
今回はジグザグの先を少しずらし、シンメトリーで安定しすぎた構図を崩しました。左右対称にしすぎると画面の美しさが強調される反面、テーマ性が出しにくくなるので、シンメトリー構図にする場合は演出に合わせて構図の「ずらし」や「こわし」を行ったほうが単調さを回避できます。

ストレートな道よりジグザグな道のほうが奥に進んでいるように感じられる

●脇役を活用する

大小遠近法

大小遠近法は、消失点を取る必要もなく、遠くのものほど小さく描けば遠近感が生まれる、という原則そのままの技法です。山などの自然物が多くを占める風景画や、超望遠想定で描かれてパースが圧縮された風景などで使うことができます。大きさが特定できる人や動物などを複数描き込むと、結局はパースに乗せなければなりません。

同じモチーフでも大きさを変えておくことで遠近感が出る

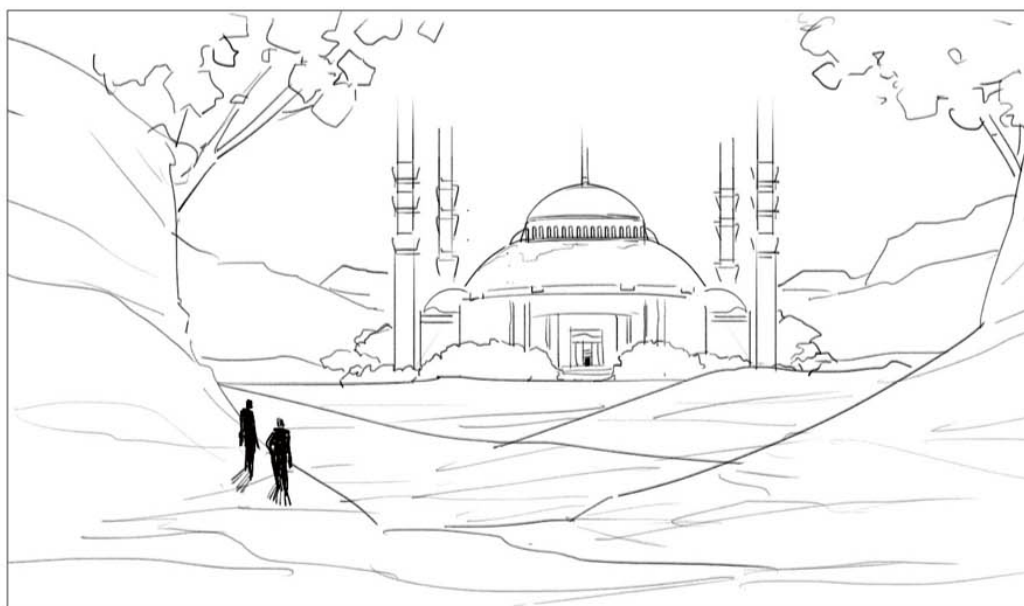
V字構図

逆三角構図の応用です。
両脇の丘で主役である建造物をV字に挟み込み、視線が中心に流れるようにしました。
また、V字の間に配置されたものは「重畳遠近法（p.137）」の影響を受けてより遠くにあるように感じられるため、奥行きも演出されます。

V字のシンメトリーは神聖なイメージにぴったり

画面中心への視線誘導は劇的なシーンでも活用できる

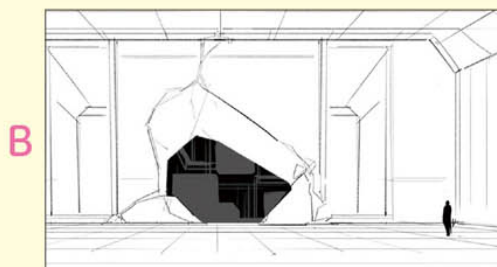
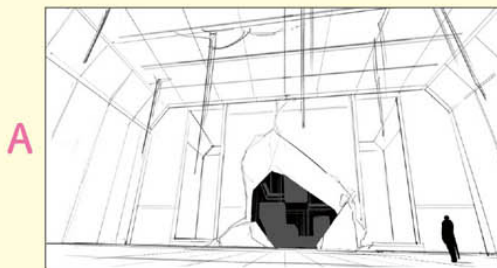
ビルを大きく見せる構図あれこれ

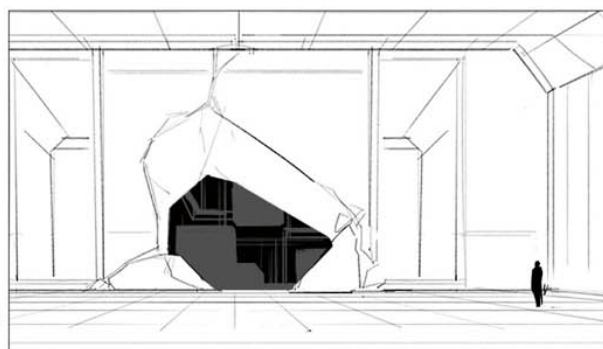
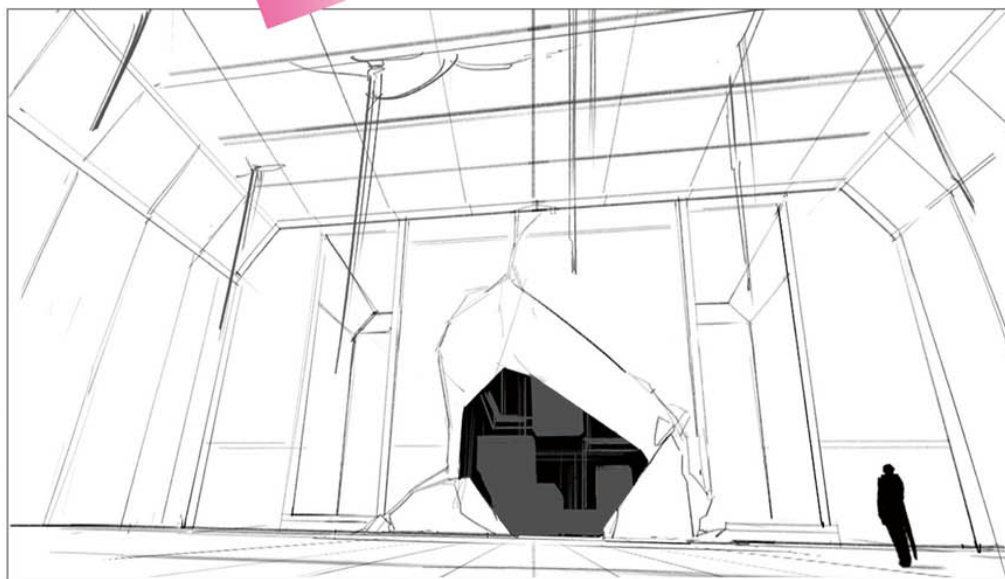
対角線ではないＸ型構図と点景を活用

建物を大きくフレームアウトし、点景との対比でスケール感を演出

Ｖ字構図、ジグザグ遠近法、点景を活用

奥行きのある室内を描きたい

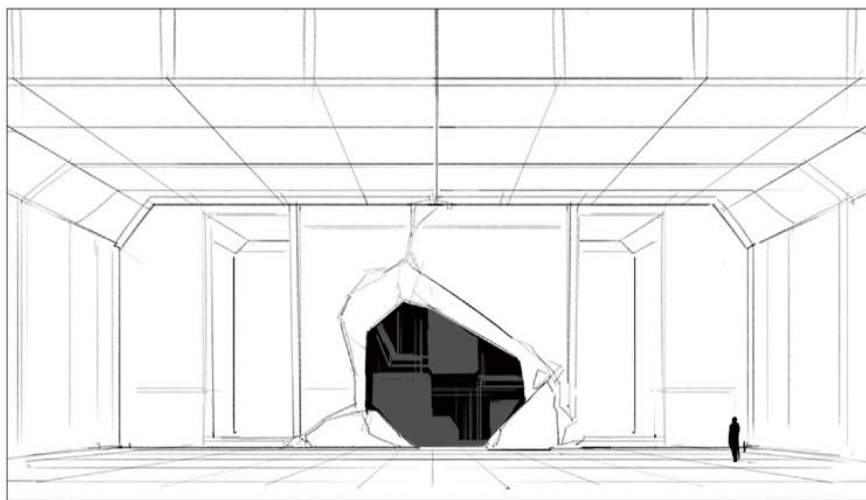
Q. 広い室内はどっち?

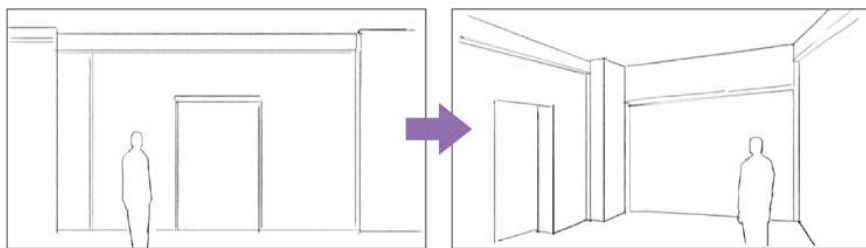
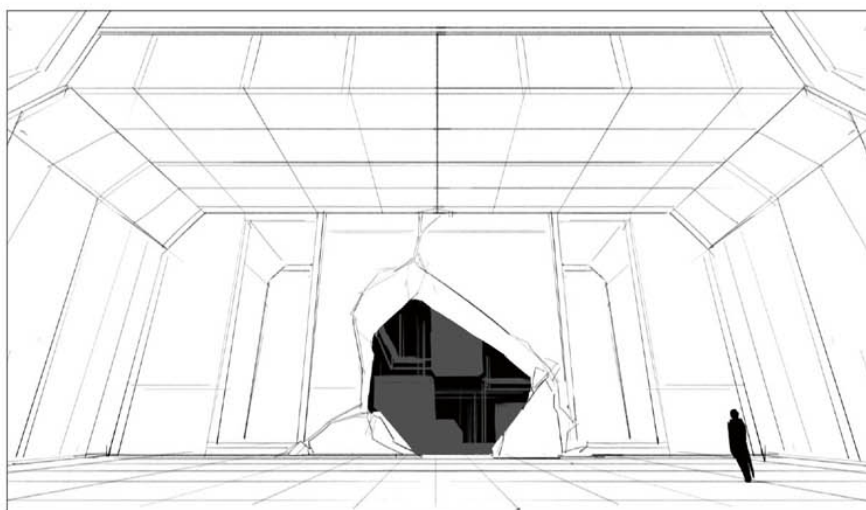
右図AとBではどちらのほうが部屋が広く見えるでしょうか?
Aのほうが広く見えませんか?
もちろん同じ室内を描いた絵なので、同じ広さですが、アングルや構図によって奥行きを出すことができます。
それではどのような要素が広く見せるコツなのかを解説していきましょう。

A
B
奥行きを感じさせるためのポイント

室内のという限定された空間の中でも劇的な印象を与えたいのであれば、フレーミングやアングルを工夫してダイナミックさや奥行きを見せつつ、構図や配置物によってリズム感や視線誘導の滑らかさを演出していきましょう。

Before
部屋の左側が隠れてしまっているため、この部屋がどこまで続いているかがわかりにくい構図です。

After
アングルを変え、部屋全体が見渡せるような構図にすることで高さや奥行きを表現できます。

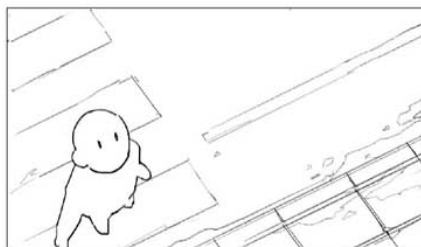
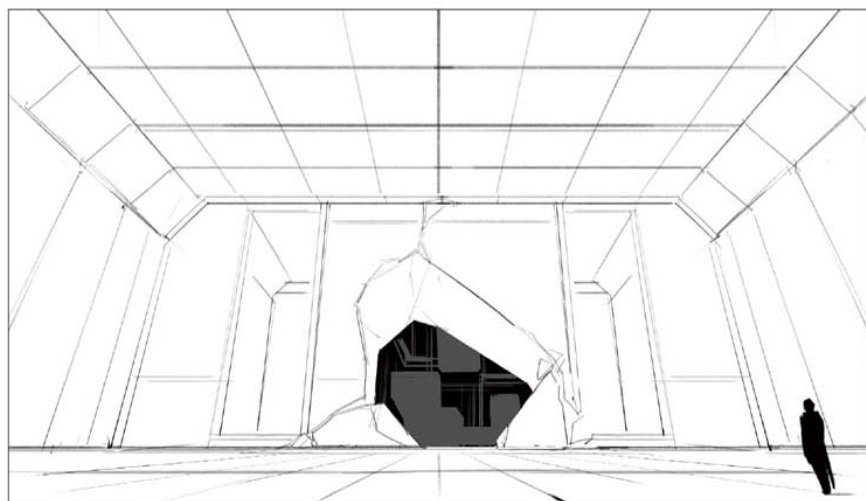
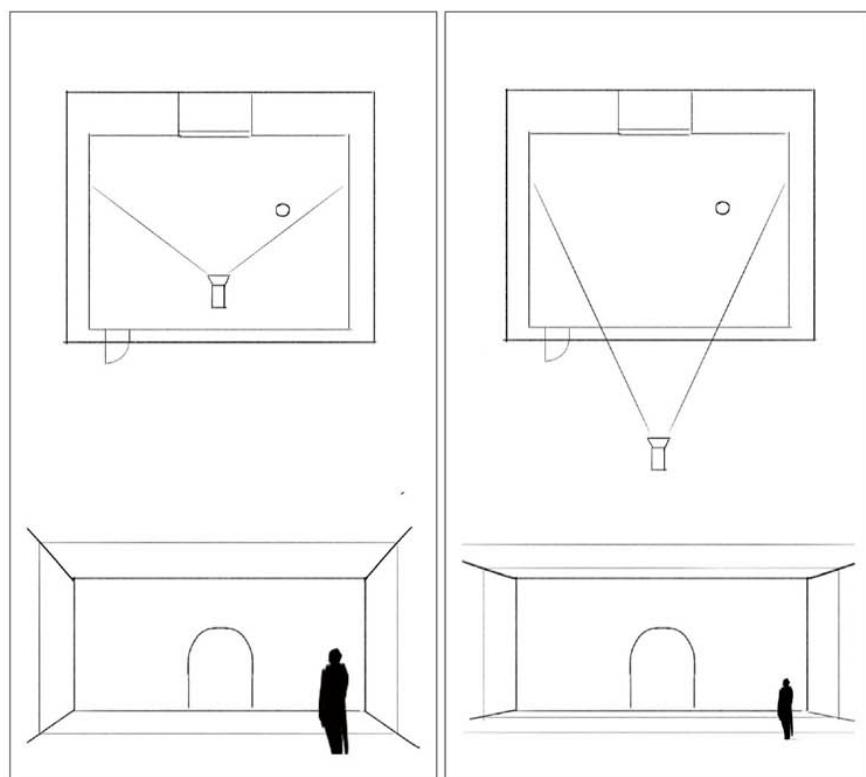
構図のコツ

奥行きを感じさせるポイントをそれぞれ見ていきましょう。

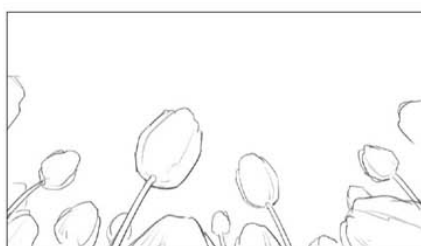
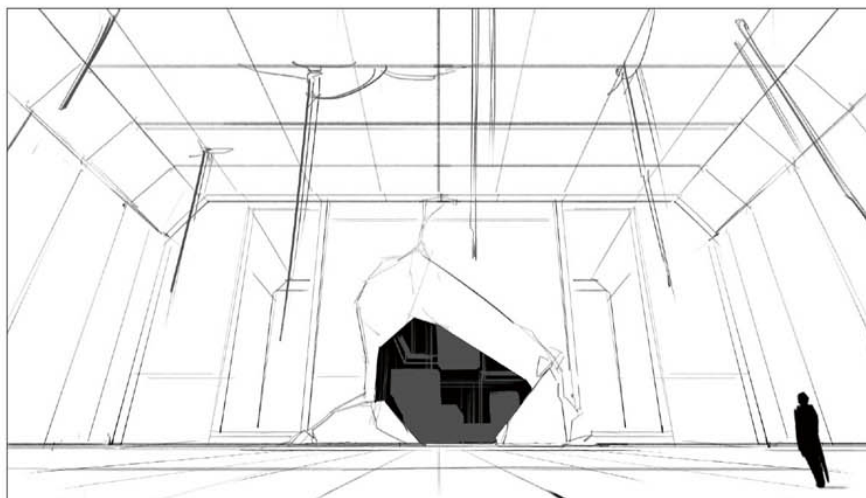
● 迫力と空間の奥行きを示す

角を収める

屋内を描く際には「部屋の角を画面に収める」と必然的に壁を二面以上描くことになり、見る側は壁のパースから空間を認識しやすくなります。部屋のスケールを明示したい場合はできれば2つ以上、部屋の角を入れ込みましょう。

部屋の角が見えないよりは、見えたほうが広く見える

ローアングル

室内をローアングル(アオリ)で収めると、配置したモチーフの立体感を増したり大きさを誇張できる上、絵を見ている人自身がその場にいるような主観的な臨場感を与えることができます。

ローアングルは主観性が強まる

ハイアングルは客観性が強まる

広角想定でダイナミックに
室内で奥行きや広さを感じさせたい場合は、画角は広角気味に描いてパースを効かせましょう。広角気味にすると近くにあるものの立体感が増し、遠くのものとの視認差がでます。この効果により遠近感が演出され、狭い空間でも実際よりも広くダイナミックに見せることができます。ネットで物件や宿泊施設の室内の紹介写真を見てみると、大抵の場合広く見せるために広角で撮影されているのがわかります。

広角　望遠

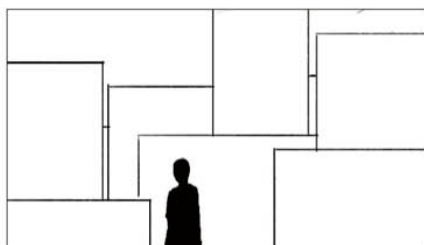
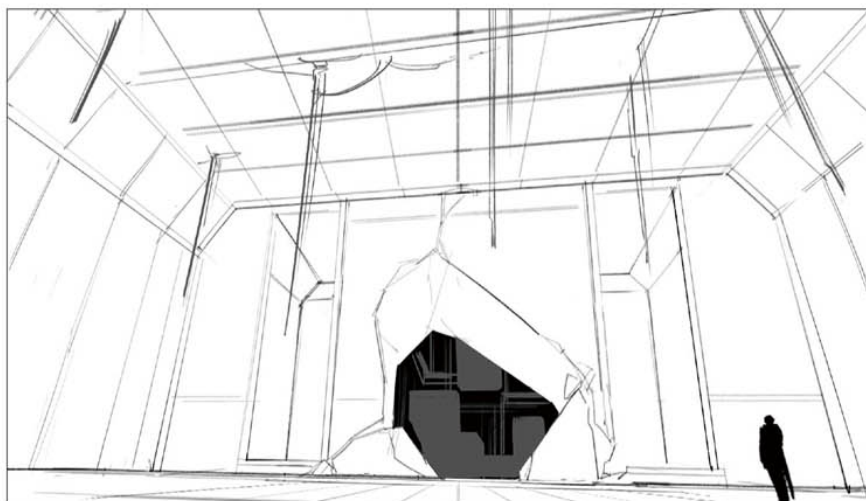
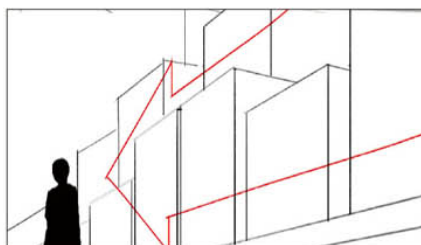
望遠で撮影するためには距離が必要
カメラを使って狭い室内で撮影する際には、当然カメラが被写体に近くなるため、望遠で撮るのは難しくなります。奇をてらった表現を狙う場合はあえて外してみるのもありですが、自然な絵づくりをしたいのであれば、狭い場所は通常画角か広角くらいの想定で描くことをおすすめします。

● 垂直方向のパースで高さを強調する

三点透視図法で縦方向にもパースを効かせるとより迫力が出てきます。三点透視図法のパース感を強調する際に役立つのが、床や天井から垂直に伸びるモチーフです。規則的に置かれた柱や天井から垂れた配線など、垂直に伸びるモチーフを複数配置し画面の盛り上げ役として活用します。

垂直方向へのパース強調は屋外の場合も使えます。たとえば雨を降らせたり、地上から生える草花を使って縦軸のパース感を示すことができます。

● 滑らかな視線誘導を促す

斜線構図

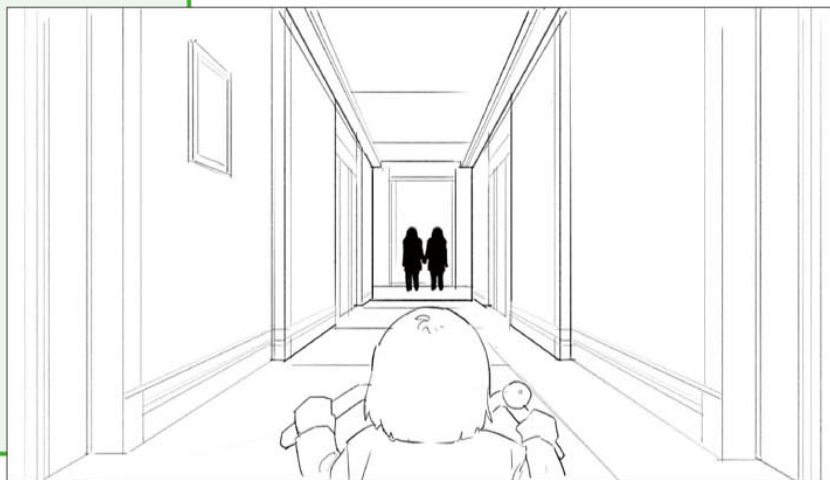
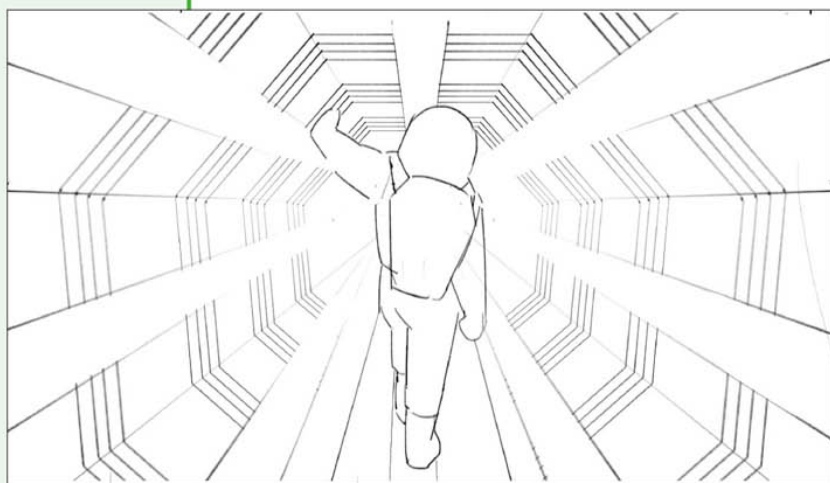
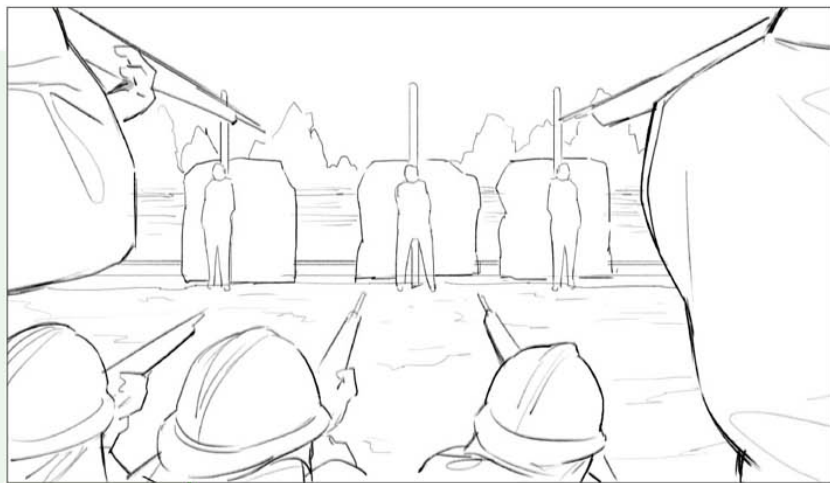
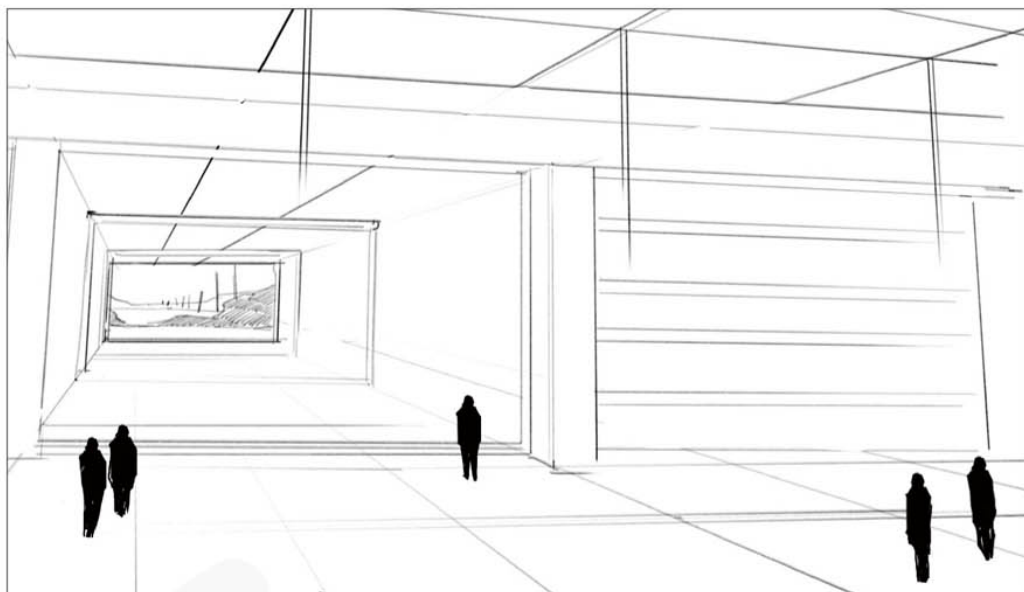
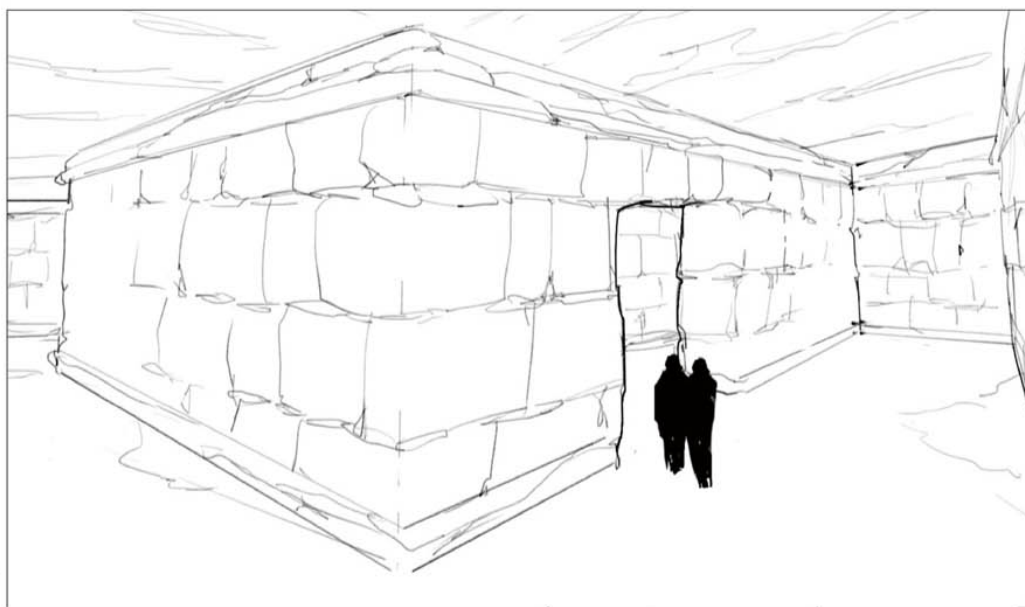
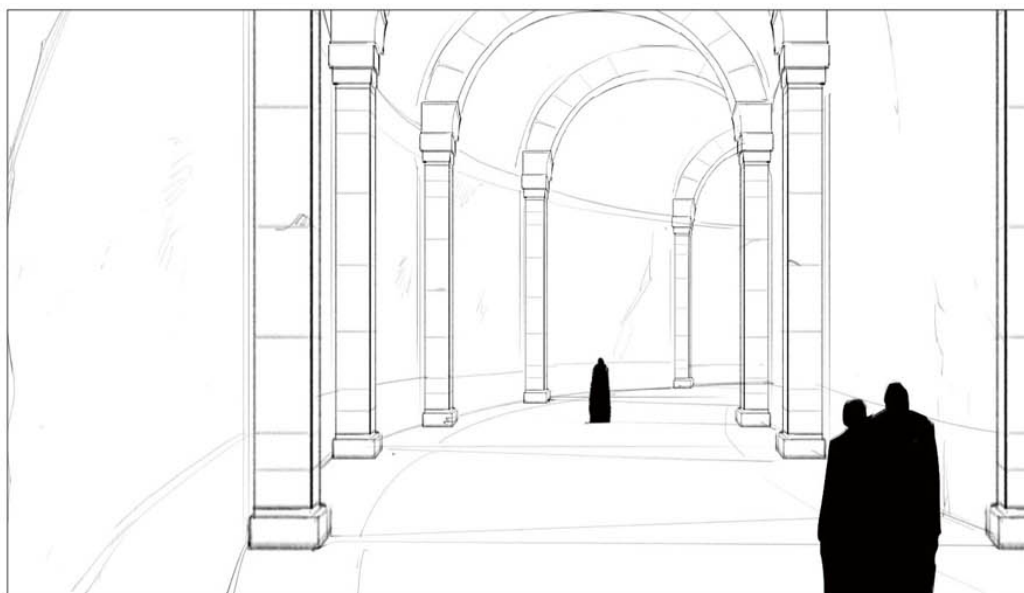
壁に対して真正面から捉えるのをやめ、シンメトリー感をくずしました。
パースを効かせたほうが空間が把握しやすくなり、画面に斜めの線が多くなればなるほど動きが出ます。
画面に対して水平垂直の線が減ることで硬い印象がほぐれますが、言いかえると緊張感が消えてしまうことでもあります。

水平垂直だと画面が止まって見える

斜線要素があると流れが出る
流れの先に主役を置くと視線誘導として効果大

動的なかっこよさを重視したい場合には水平垂直のパースラインをくずして、エッジの効いた画面にしていきたいところです。
都会の街並みや室内などは斜線が生まれやすいので斜線構図の向いています。

Column

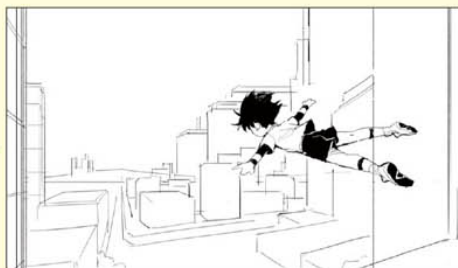
スタンリー・キューブリック作品から見る一点透視図法の活用

左右対称な一点透視図法

映画界の巨匠スタンリー・キューブリック作品では、一点透視図法で撮られた室内カットを良く目にします。一点透視図法の静寂感と、シンメトリー構図の神秘性の組み合わせによって、宗教画のような整頓された美しさを帯びます。また、一点透視の消失点は常に画面のど真ん中に位置するように撮られているため、パース線は真ん中へ集中し、確実に中心にいる人やものに目がいくように計算されています。いわば最強の日の丸構図といえるのではないでしょうか。絵として描くと平面的な仕上がりになるので難しい構図ではありますが、静寂を保ちながら画面中央へのインパクトを出す場合などに活用できそうです。

室内で奥行きを見せる構図あれこれ

パースがわかるようなタイル状のオブジェクトを用いると広さを伝えやすい

広角で奥行きを強調。ブロックでパースを視認しやすくした

同じモチーフを連ねると遠近感を演出できる

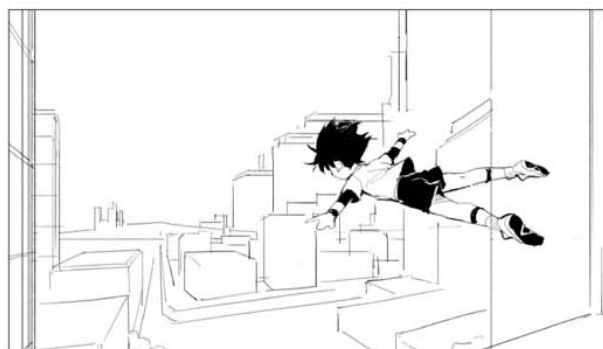
上から見下ろす街をいきいきと描きたい

Q. 街並みが主役の構図はどっち？

AとBではどちらが街並みを主役にした構図でしょうか？
どちらも人物の位置は変わっていませんが、Bはよりフカンからの構図にすることで街並みが広く描かれています。
Aは逆に人物に目が行くような構図になっています。
このように同じ題材でも構図によって主役にしたいものを変えることができます。そのコツを解説していきましょう。

A
B
街並みを魅力的に見せるためのポイント

風景を魅力的に見せるには、

1. 画角
2. 遠近感
3. フレーミング

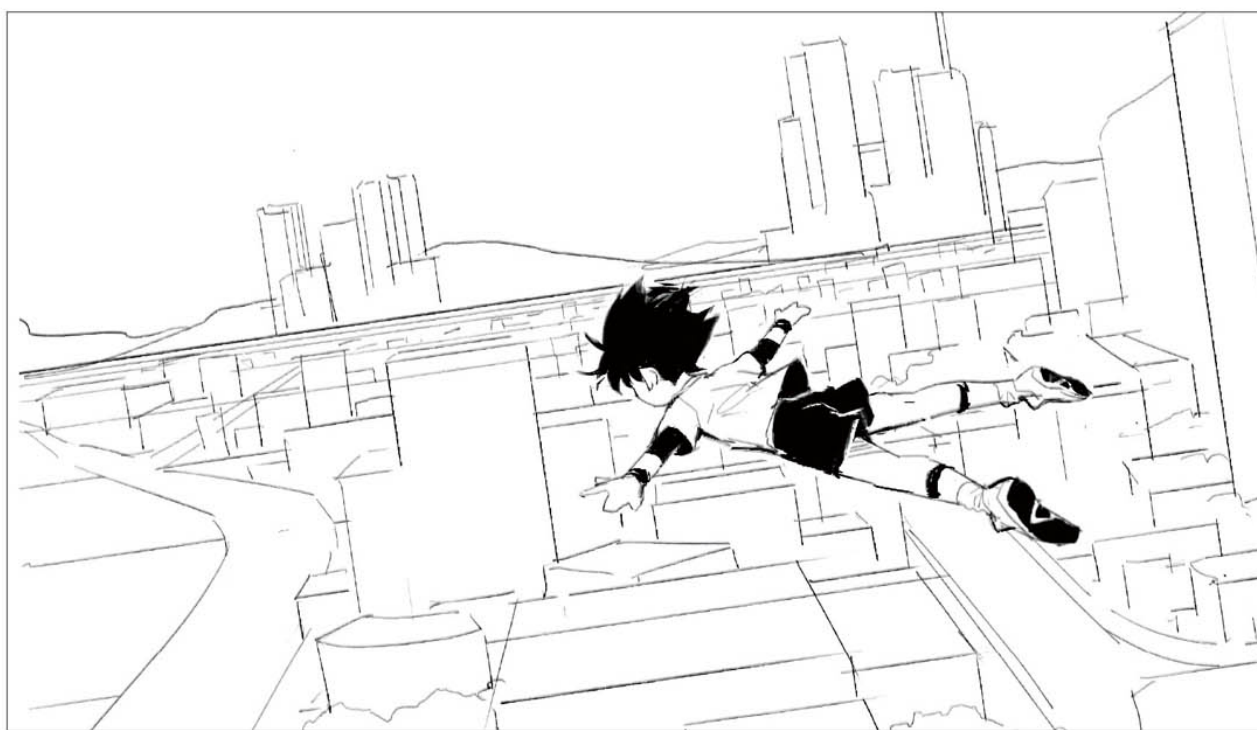
この3つを意識することが重要です。絵の中で見せたいポイントによって使い分けるようにしましょう。

Before 遠近感が弱く、キャラクターが街の建物に埋もれてしまっている印象です。

After しっかりと遠近感を意識し、見下ろすような構図にすることで街の上空を飛んでいるような印象に変わりました。

構図のコツ

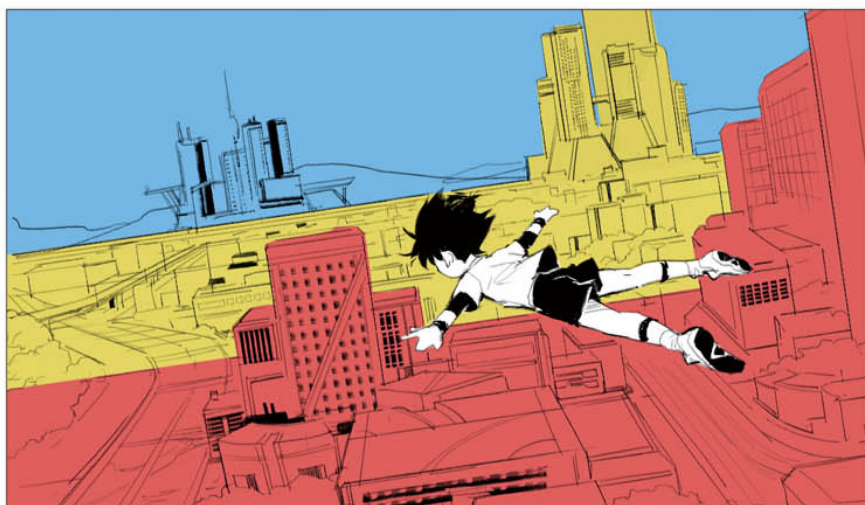
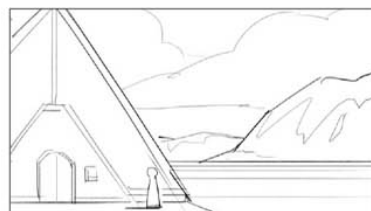
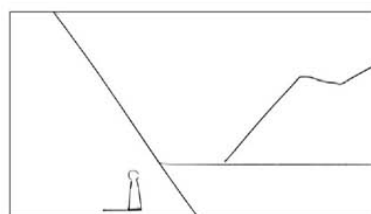
街並みを魅力的に見せるポイントをそれぞれ見ていきましょう。

● 画角でスピード感を調節

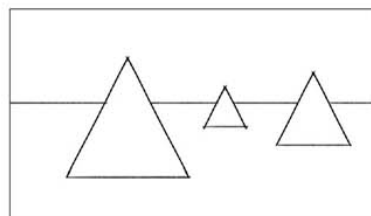
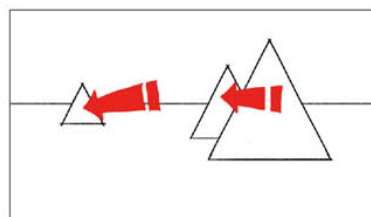
風景に集中させたいなら「望遠」
風景を上から見下ろすような構図の場合、画角の想定を広角にするか望遠にするかで、伝わるスピード感が変わってきます。
広角は、近くのものほど大きく写り、遠くのものほど小さく写ることから、近景と遠景との距離感を感じやすくなります。Before の構図は広角を想定しているため、手前の人物がビルの合間を駆け抜けて素早く移動しているように見えます。
望遠を想定した場合では、遠近感が圧縮されたことにより手前の人物はゆっくり移動しているか空中に浮いているように感じられます。街上空を浮遊して駆け抜ける手前の人物を主役にするなら広角想定で、上空から見下げた際に広がる街の様子に焦点を当てたいなら望遠想定で描くことで主役を明確にしていきます。
広角と望遠については p.160 で解説しています。

望遠にすることで街並みが主役の構図になった

●遠近感の演出

近景・中景・遠景に分ける

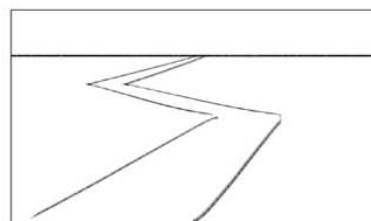
画面内の風景を「近景・中景・遠景」の要素に大きく分けることで確実に奥行きを生むことができます。
通常人の目では近景が一番はっきり見え、遠くなるほどぼやけて見えるのが自然です。絵の中では必ずしも近景にピントが合っている必要はなく、主役と主役に近い距離に最もピントを合わせ、脇役が占める距離にあるものは描き込みをやや減らしてぼけた感じを出すことが多いようです。

ざっくりと遠・中・近景を決めてから描くと、遠近感を演出しやすい

遠・中・近景を決めることで遠近感が出た

反復によるリズムと遠近感

似た形のものを複数置くことで、視線誘導と絵の中の一貫性をもたせることができます。
今回の After では、アクセントとして置いた特徴的なシルエットの建物を複数いれこみ、パースに従った大小のスケール差をだして「大きいほうの建物」から「小さいほうの建物」へ視線が流れるように配置しました。

似た形を配置することで遠近感が出る

配置する位置で視線誘導もできる

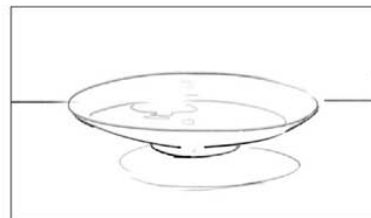
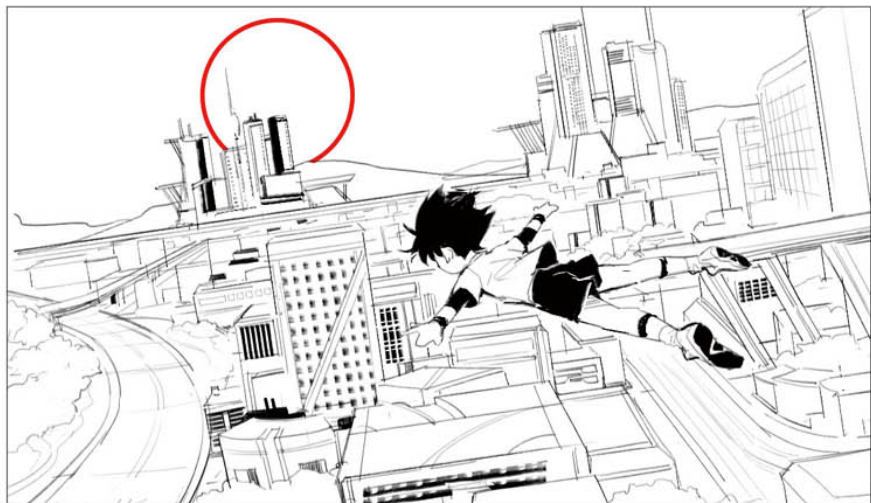
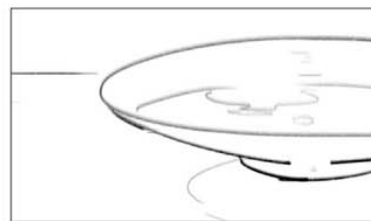
C 型遠近法

今回の After は、ゆるやかなカーブを描いて視線を手前から奥に流す C 字型の遠近法を使っています。導線に沿うように手前から奥に向かって徐々に風景が小さくなるため、見ている人が遠近感をつかみやすくなります。

S 字構図はさらに遠近感を演出できる

Z 字（ジグザグ）構図も同様の効果がある

円は柔和な魅力

人は丸いものに惹かれる習性があるため、画面の中に C カーブをいれるだけで四角くクールなビル群の中に、柔らかなアクセントを生み出すことができます。

また、円をすべて画面におさめてしまうとダイナミックさがなくなってしまうので、円を取り入れる際ははみだして活用することをおすすめします。円モチーフに対して、大きさや動きではなく「収まって整頓されている雰囲気」を出したいのであれば、フレームに入れてしまうのもありです。

円をすべて入れ込んだ構図は静かな印象に

はみ出した円構図は印象が強くなる

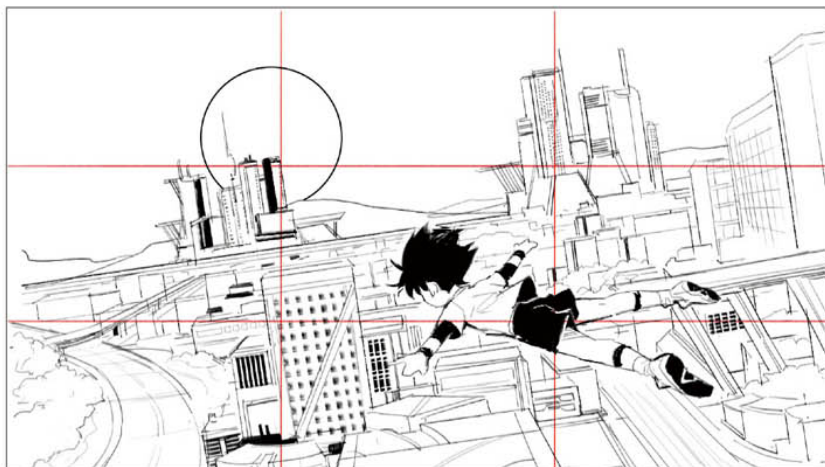
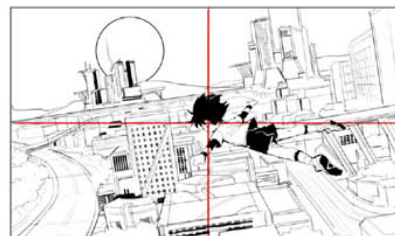
●フレーミングによる見え方の変化

躍動感を出したいなら「縦長」

キャンバスを縦長に変えるとどう感じるでしょうか。横長のものよりも、奥行きと動きを感じるように思います。
人の目の形は横長である上、右目と左目は横に広がってついていますから、視野も横に長いわけです。そのため、横長のキャンバスは感覚的に受け入れやすく自然に見える特徴があります。縦長の画面は、動きや高さを表現するのに適しているという特徴があります。

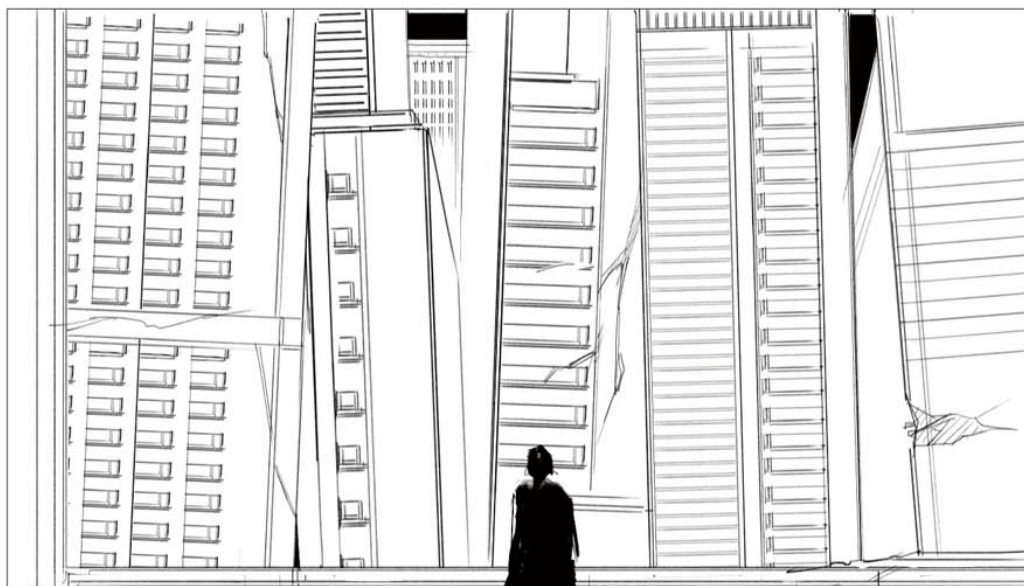
上下方向への視野は狭いため、縦長の画面に対しては動き、違和感、奥行きを強く感じるようです。

分割法によるフレーミング

人物や主役モチーフ、地平線の位置を決めるのに迷ったら、いくつかの分割構図パターンに当てはめてみることをおすすめします。
「二分割法」「三分割法」「黄金比分割法」とさまざまな分割方法がありますが、特に扱いやすいといわれるのが「三分割法」で、縦横に均等に三分割した線上やその交点にモチーフを配置すると画面が安定してまとまるといった内容です。
三分割が安定をもたらす理由は、三分割の比率（1：2）が黄金比（1：1.618）に近いためだとされています。
黄金比は自然物によく見られる比率として知られています。様々な比率の中でも美しいと感じる人の割合が多いと言われ、Apple 社製品にはこの比率が多用されています。
日本人には黄金比よりも白銀比（1：1.414）のほうが親しみやすく、多くのキャラクターデザインに応用されています。

三分割法（1：1：1）

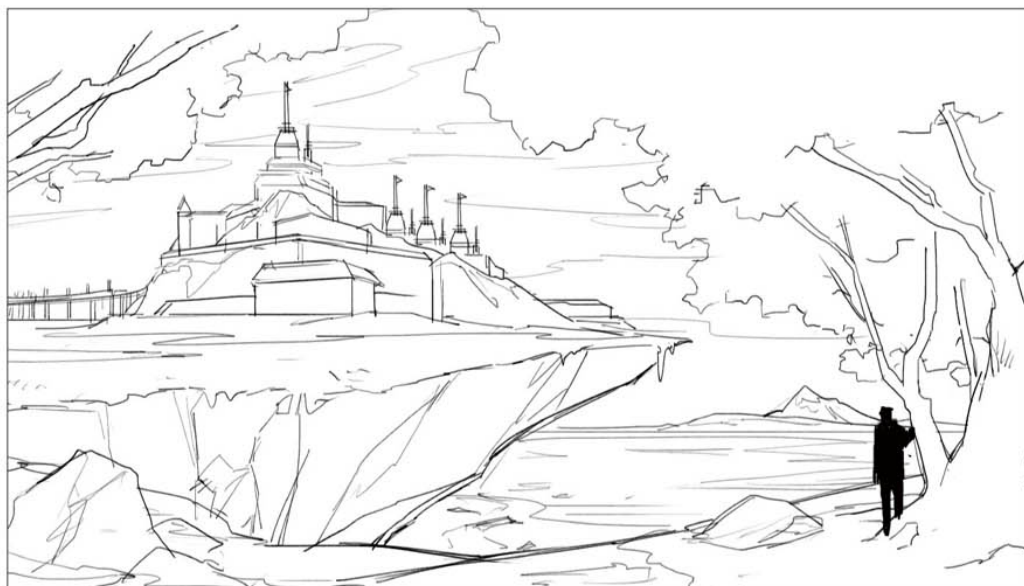
二分割法（1：1）

縦：黄金分割(1:1.618)、横：三分割法(1:1:1)

いきいきとした街並みを見せる構図あれこれ

望遠想定を利用。奥行きを圧縮したビル群

似たモチーフの反復を利用して遠近感とリズムを出す

S 字構図と遠・中・近景の分割を利用

Column 広角と望遠

カメラレンズの違いによってパースがどう変わって見えるかについて解説していきます。まずは感覚的に、どう違って見えるのかを知ってもらい、パース理解のきっかけになればと思います。
理屈的な部分の説明を詳しく知りたい場合は、パースに関する参考書を併せて読んでみてください。

Point 絵に合わせてレンズを選ぶ

絵の意図に合わせてレンズを想定することで、自然な絵作りになるうえ、標準、広角、望遠と選択肢を増やすことで毎回同じようなパース感の絵になってしまうというマンネリ化脱却にも役立ちます。

そもそも広角と望遠は何が違うのか

同じ立ち位置から撮った写真であれば広角だろうが望遠だろうが、実は同じパース感の写真を撮っていることになります。一見違うように感じてしまいがちですが、広角レンズで撮影した写真の中央を切り取ると、望遠レンズで撮った画角と一致します。

写せる範囲が違う

カメラ位置を変えずに望遠で写すということは……要するにズーム

同じ位置から撮ったものであれば、切り取る範囲が異なるだけ

広角と望遠で見え方が違うのはなぜか

なぜ広角と望遠でパースに差が出るのかというと、カメラと被写体との距離が「近い」か「遠い」か、これだけです。
望遠カメラで捉えた画面というのは、カメラとの距離がある程度離れていることを意味します。

広角で描く際のポイント

広角は近くのものまで広範囲に捉える特徴を持ちます。近くのものほどパースが強調されるため、広角の特徴を活かした絵を描きたい場合は、近距離から撮っていることを意識すると分かりやすいと思います。

カメラと被写体の距離が違う

被写体を同じ大きさで捉えたとき、広角はカメラと被写体が近い

望遠で描く際のポイント

望遠レンズを捉える際に、広角と同じ立ち位置で、被写体との距離も同じという体で撮るとどうなるかというと、まずピントが合わないのでボケボケの画になってしまいます。望遠の画を描く際などには現実には離れていなければあり得ない画だということも、ついでに覚えておくと良いでしょう。
絵は非現実を描けるのも持ち味ですから、理解したうえで使う分には表現としてアリだと思います。

望遠はカメラと被写体がある程度離れている

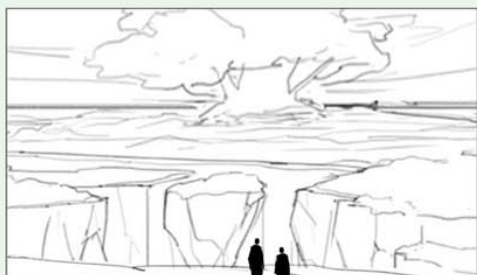
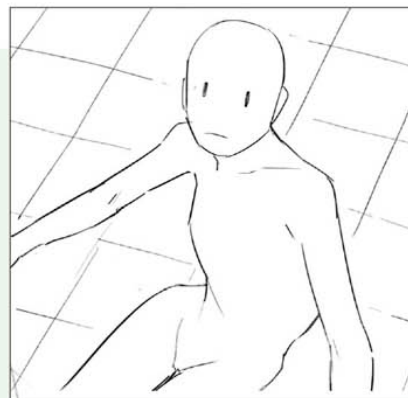
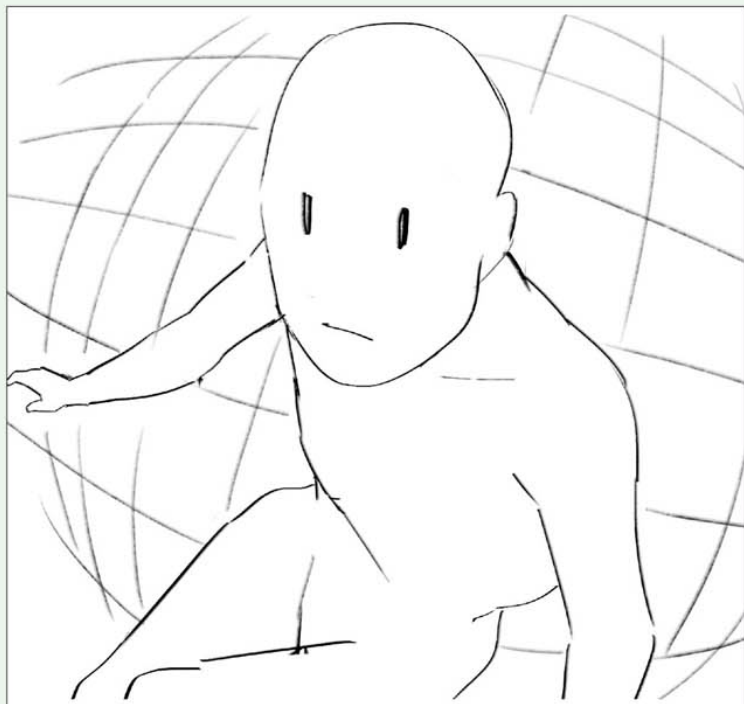
広角レンズを活かす

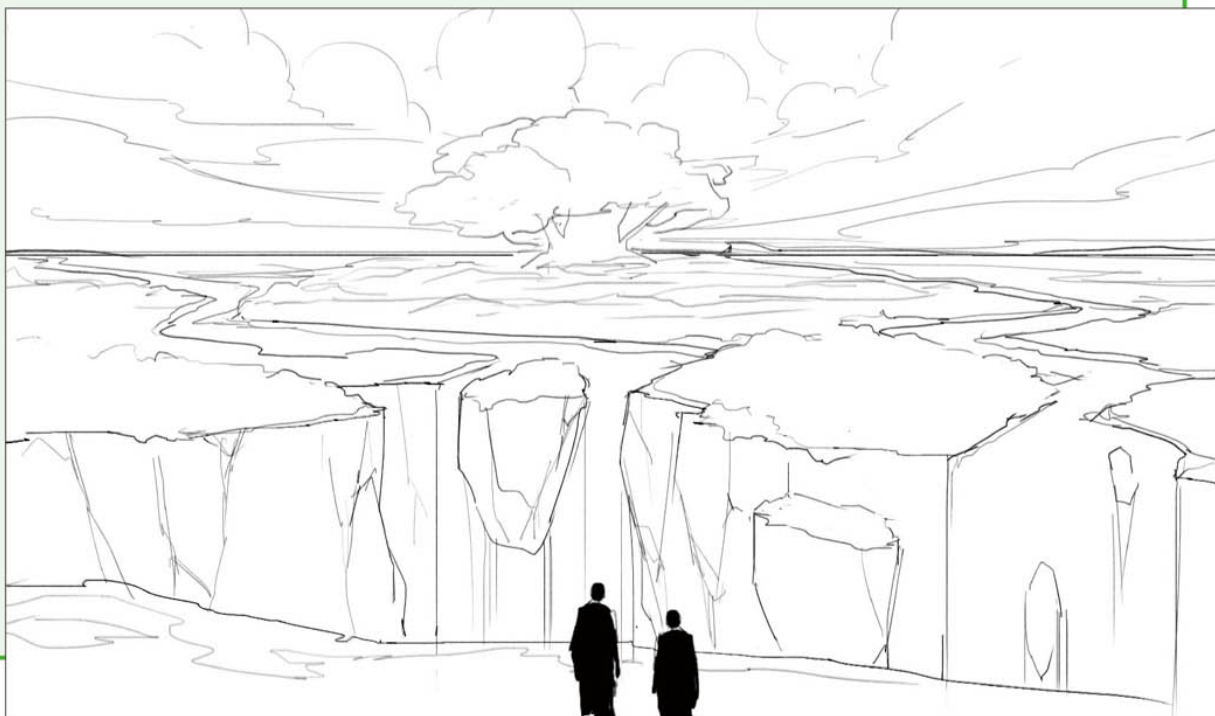
広角が持つ要素として「スピード感、臨場感、動き、迫力、広がり、奥行き、主観性、違和感」などが挙げられます。総じて、動的な演出として使われることが多く、感情よりも画的なかっこよさやインパクトを与える場面に向いています。

Point 人の目で望遠を確認したい

人の目は広角に近い見え方です。望遠で見たくても人の目にはズーム機能がありません。では人の目では望遠でものを捉えることはできないのか、と考えるかと思います。
実は擬似的に目視する方法があります。それは皆さんも良く知るあのポーズです。よく映画監督が手で筒を作って片目で覗く、あれです。
カメラ撮影時の広角レンズの中心部分は望遠レンズで捉えた画面と一致するといいましたが、人の目も同様に視界の中心だけを限定して覗けば、それが望遠で捉えたときの画になります。

歪みを活用する

中心に集中するようなパース感と画面端に近くなるほどモチーフが変形する魚眼特性を活かし、大胆にパースを歪ませることによって「異様さ、活気」などが感じられるため、サイケデリックなシーンに向いています。

広い範囲を捉える

広い範囲を捉えられるならば「大きさの強調、場の説明」に適しています。
たとえば、広大な自然やスケールの大きいものをダイナミックに捉えるときに活用できます。

望遠レンズを活かす

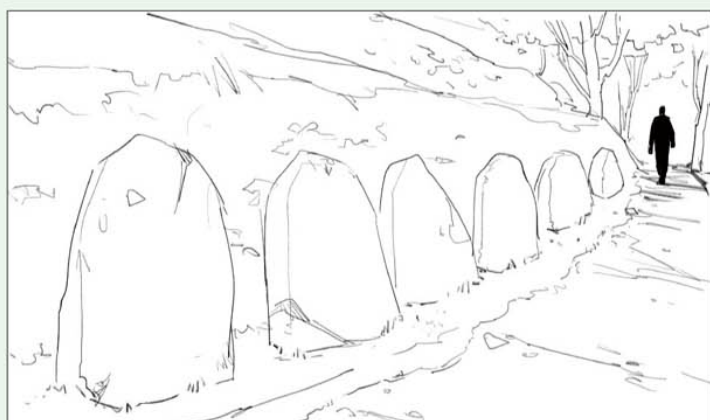
望遠が持つ要素として「スケール比較、状況説明、静けさ、情緒的、親しみ、客観性、自然な写り」などが挙げられます。総じて、静的な演出で使われており、状況説明やドラマティックな場面での演出に向いています。

感情をのせる

映像表現において、インパクトのある画面演出は人物の心よりも視覚的な面白さに気が行ってしまい感情がのらないため、感情移入を誘うシーンでは望遠で静かな画として収めることが多いといいます。望遠想定での画面演出が表現できれば、ドラマティックな画作りへの近道といえるでしょう。

左の画のように広角で描いた場合は、人物の感情よりもどんなシーンなのかという場面設定に気が行ってしまいます。これは風景の情報量が多いために起こります。
極論をいえば、感情を描く場面なら背景を削ってしまい人物だけに集中させても良いかもしれません。

圧縮効果で大きさをひきだす

遠近感が弱まるので、もの本来のスケール比に近づけて表現できます。遠景に大きなものがあり、迫力を感じさせたい場合に有効です。

圧縮効果でまとめる

圧縮効果を使って画面内のモチーフのまとめることもできます。
スケール感を一致させシルエットをまとめると、複数のモチーフをひとつの集合体として捉えることができます。

まとめ

覚えるべきことは以下2つ

- **近くのものほどパースが強調される**
- **広角は近くから遠くまで広く捉えられ、望遠は遠くのものだけ捉えられる**

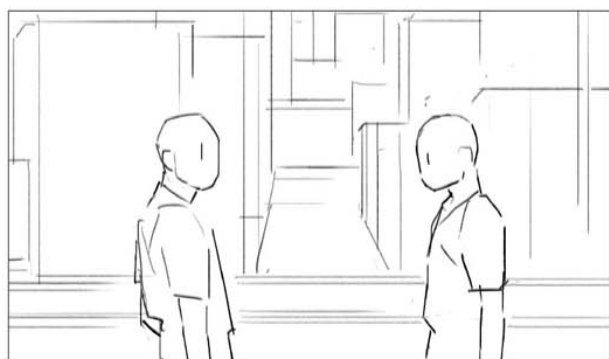
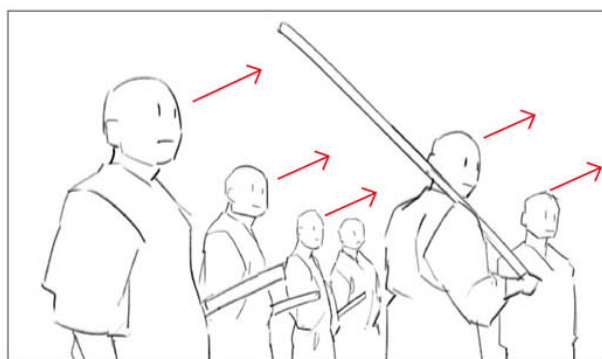
そのため、
広角レンズは近くのものまで捉えるため、パースが強調されます。
望遠レンズは遠くのものだけ捉えるので、パースが圧縮されます。

親密な関係を見せたい

Q. 2人の関係はどんな関係でしょう?

同じキャラクターですが、Aのほうが信頼し合っているような雰囲気がありませんか？
見せ方の違いによって関係性を変えることができます。
ではそのポイントを解説していきましょう。

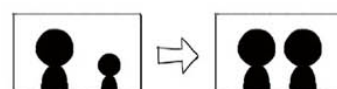
A
B
絵の中に二人の人物がいるとして、互いが離れているより、近くにいたり体が触れているほうが仲が良さそうに見えると思います。
実際に二人の距離が離れているとしても、画角によっては近くにいるように見えたり、シルエットの結合により接しているような感覚に思わせたりと、構図を練ることで親密性を表せます。

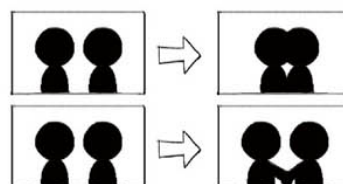
モチーフがたくさんあってもかたまりにすることでひとつに

ドラマティックなシーンではパースが弱まることが多い

同じ方向を向かせることで群化させる

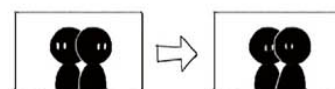
構図のコツ

それぞれのポイントを見ていきましょう。

● 広角より望遠で距離を圧縮する

望遠で捉えれば遠近感が弱まるため、離れた位置にあるものが近づいたように見えます。実際には遠くにあるものだとしても画角を変えたと想定すれば距離の感覚を調整できます。

● シルエットを重ねる

シルエットが重なると、複数のモチーフが群化しひとつのものとして一体感を持ちます。モチーフのシルエットを近づけるだけでなく、新たなモチーフを足すことでも効果を得られます。

● 目線の方向や高さを合わせる

視線を送っているものと浴びているもの同士は関係性に繋がりができ、シルエットが分離していても調和を感じさせることができます。

敵対する関係を見せたい

Q. 敵対した関係に見えるのはどっち？

AとBではどちらが敵対しているような印象に見えるでしょうか？
AもBも相手と敵対しているような印象がありますが、Aのほうが緊張感がありませんか？
それでは敵対した関係性に見せるためのポイントを解説していきます。

A

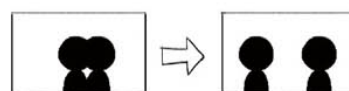
B

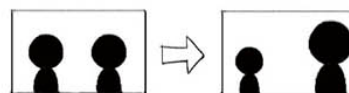
敵対するものを見せるならば「親密な関係を見せたい」（p.166）で紹介した方法の逆を行います。
画角は広角、シルエットは分離、目線はぶつかりあうように見つめあわせ､関係性の分断を表現します。
また、対角線構図やシンメトリー構図を活用すれば対立を明確に表現することもできます。

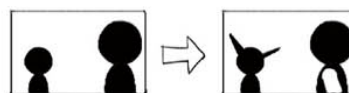
関係性の見せ方

それぞれのポイントを見ていきましょう。

● シルエットを分離する

シルエットを完全に切り離すと一体としての関係性は絶たれ、分離したことにより緊張感が出てきます。脇役を主役の勢力圏から遠ざければ遠ざけるほど、緊張感が増します。

● 広角で距離を感じさせる

広角で捉えたと想定すると、物体同士の距離は実際よりも遠く感じさせることができます。
心理的に、離れて見えるものに対しては対立の関係性を感じやすいため、敵対を表すなら視覚的に離すというのが鍵になります。

● モチーフの色、形、質感を変える

対立するモチーフが人と人であった場合、「人」という共通点からすでに調和が生まれてしまいます。この調和を打ち消して敵対を演出したいのであれば､色や形(シルエット）や質感を差別化し、画面に変化を与える必要があります。

対比で関係性を見せる

Q. この2人はどのような関係でしょう?

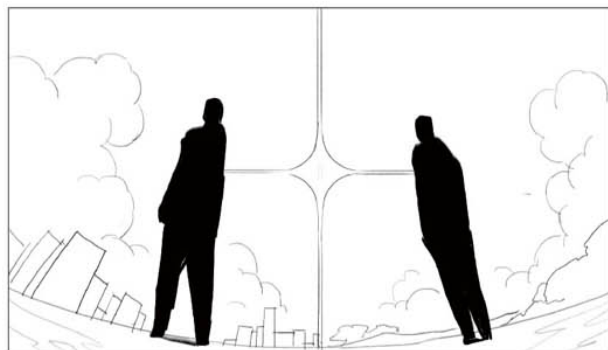
AとBは同じ1枚のイラストから異なる切り取り方をしたものです。
それぞれどのような関係性が見えるでしょうか?
Bは右の人物が中心に配置されているため、そちらが主役のような印象がありませんか?
Aはちょうど真ん中で左右に配置されているので、2人が対比されているような印象があります。
このように切り取り方や配置ひとつで関係性を見せることができます。
ここでは対比の関係性を見せるポイントを解説していきます。

A

B

敵と味方、主役と脇役、海と空、都市と自然…などなど、構図によって対比させることで互いの持ち味が引き立たせることができます。
大きさ、色、形、明るさなど、要素の異なるモチーフであれば似たイメージに捉えて共通性を出すことで対照的になります。
似たモチーフであれば、大きさ、色、形、明るさなどにギャップを効かせ、対比を意識して描いてみましょう。
画面を横や縦に均等に二分割する二分割構図。この構図の活用は、似て非なるものの対比や、領域で二つの世界を表現したりと、分けられた双方の対比性を高めるために使われることが多いようです。
逆にいうと意図もないのに二分割構図でレイアウトを切ってしまうと変に対比性が生じ、画面に違和感が生まれる可能性が出てくるということになります。

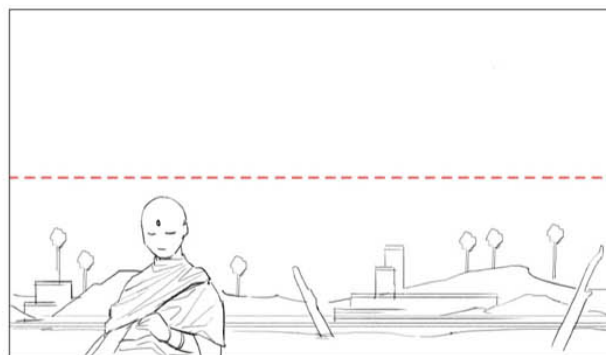
構図を決める際に、求めていない構図パターンにはまって演出が崩れてしまうことはよくあります。そういったときは、モチーフや背景をずらしてみたり色を変えてみたり、地平線の位置を変えてみたりと、可能であれば調整を行ってみましょう。
構図は絵を構成する一要素にすぎませんので、構図に左右されすぎて絵の魅力が損なわれてはなりません。時には気にしすぎずに進めることも大事です。

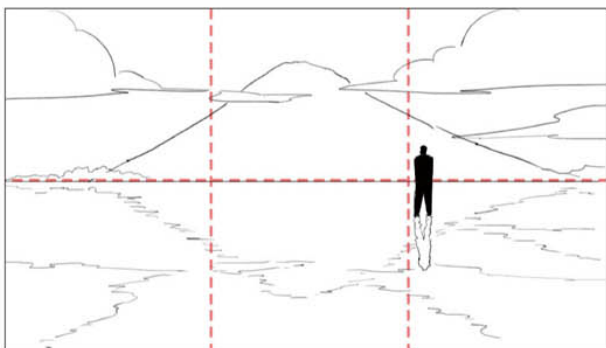
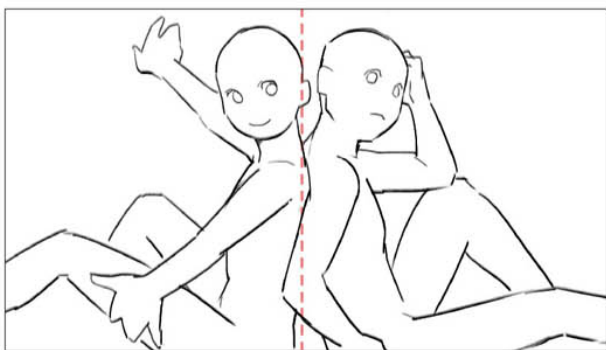
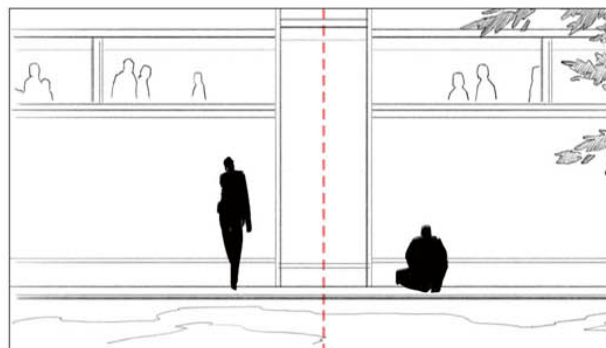
大小2つの三角構図の対比で対立を表現

人気映画のポスターも対立構図のシンメトリー

布と裸婦の領域の対立で裸婦の魅力を引き立てる

関係性の見せ方

● 二分割構図による対比

画面を横や縦に二分割する二分割構図。
この構図の活用は、似て非なるものの対比や、領域で二つの世界を表現したりと、分けられた双方の対比性を高めるために使われることが多いです。均等に二分割とは限らず、領域の占める割合で主役と脇役の演じ分けや間の演出などが可能です。

二分割を用いた間の演出

● 対称構図による対比

均等に二分割した構図は対称構図やシンメトリー構図と呼ばれます。
分割された二つの領域の分離がより色濃くなるため、対比としての効果は強まりドラマ性が増しますが、意味なく対称構図でレイアウトを切ってしまうと意図しない演出効果が生じ、画面に違和感を生む原因になります。

対称構図にすると人物の関係性に対比が生じる

人物を横切る背景

首切り・串刺し・目刺し構図

キャラクターの首や頭などの部分を分断するように背景のラインが来てしまうのは、単純な違和感や不吉さの他に、顔に目線がいかなくなるためよくないとされています。

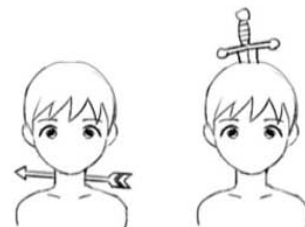
● 串刺し構図

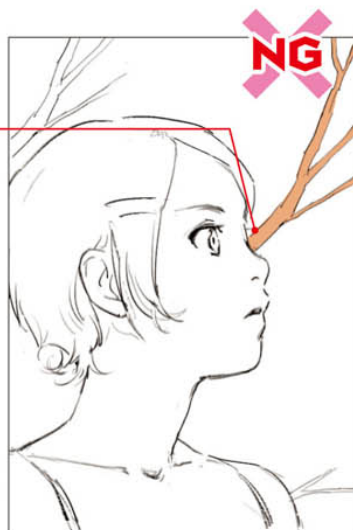
首切り構図と同様に、頭上に突き刺さるようなかたちで縦のラインのモチーフを配置するのも間が抜けたように見えるので避けたほうが良いでしょう。

● 首切り構図

キャラクターの首を横切るようにラインが入っています。
「不安を煽る」という部分をあえて利用し、ホラー演出としては使えるかもしれませんね。

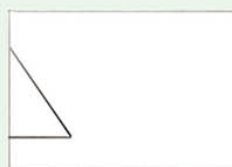
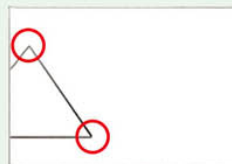
OK

柵の横線の首切りを避けて下にさげ、木の幹が頭を串刺しにしていた箇所は木を横にずらして避けた

● 目刺し構図

横などを向いている人物の目の位置に刺さるようにしてモチーフが重なるのも見栄えが悪く、良くないとされています。

絵を描く中でここまで不自然な構成であれば描いてすぐ気づくか、無意識に避けていると思うのであまり意識する必要はなさそう

関節で裁ち落とす構図

串刺し構図や首切り構図と同様に、関節などの駆動する部分でフレームアウトすると、その先の形が分かりにくくなり、不自然な印象になります。フレームアウトした部分の形を想像できないような切り取り方は、見る側の想像補完を無視することにもなるのでおすすめできません。

Column 三角形を収めるには

三角形を画面に収める際も、上の図ではどのくらい大きさの三角形なのか、もはや三角形なのかもわからなくなっている

下の図のように角を二つ入れ込むことで、三つめの角が大体どのあたりにくるのか想像がつく

1つ目のNGでは、右の人物が手首の位置で切り取られているため気持ち悪さがありました。
2つ目のNGでは、手首での裁ち落としは避けられたものの、膝で切れてしまっているのと、画面への収まりの悪さが気になります。
OKでは、角度と位置の調整で関節部分での裁ち落としを回避しつつ、人物の印象強さを残しました。

キャラクター性を殺してしまう構図

せっかく良いキャラクターをデザインできても、イラストを起こすときにキャラクターの特徴を裁ち落してしまっては台無しです。
これは漫画の基本技術としてもよく言われることで、キャラクターを特定するための特徴はできる限りコマの中に入れ込み、どのキャラクターなのかを明確にしたほうが良いといわれています。
たとえば「アホ毛」「大剣」「しっぽ」「リボン」などなど。
キャラクターの特徴を切ってしまうということは、デザインの肝を失った絵にしてしまうということなので、特に気をつけたいところです。

NG

猫耳や尻尾が生えているキャラクターであれば、最低限、猫耳か尻尾のどちらかは見せないと見る側はキャラクターの識別ができなくなってしまいます。

双剣を武器とするキャラクターであれば、やはり両方の剣を見せたほうがキャラクター性が強調されます。

アホ毛が写っているかどうかで伝わってくる性格に違いがあるように思います。右のほうがコミカルなキャラに感じないでしょうか。

左の絵のように衣装の肝となる胸のハートが見えないと、キャラクターの個性が薄くなったように感じられます。

●著者紹介

ダテナオト

1977年、福岡生まれ。漫画家を経て、現在フリーの企業向けイラストレーター兼インターネットお絵描き講座の講師として活動。

- pixiv
  https://www.pixiv.net/member.php?id=4621145
- Twitter
  https://twitter.com/datenaoto2012

弐藤 潔

東京在住の2D・3DCGデザイナー。
アート制作スタジオにて原画代行、Production I.Gにて2Dアニメーター、大手ゲーム制作会社のデザイナーを経て、現在はコンセプトアートや3Dモデリングを担当。

お問い合わせについて

本書の内容に関する質問は、下記のメールアドレスおよびファクス番号まで、書籍名を明記のうえ書面にてお送りください。
電話によるご質問には一切お答えできません。
また、本書の内容以外についてのご質問についてもお答えすることができませんので、あらかじめご了承ください。
なお、質問への回答期限は本書発行日より2年間（2020年3月まで）とさせていただきます。

メールアドレス：book_mook@mynavi.jp
ファクス：03-3556-2742

イラスト解体新書

2018年3月20日　初版第1刷発行・電子版Ver1.01

●著者　ダテナオト、弐藤 潔

●発行者　滝口直樹
●発行所　株式会社 マイナビ出版
〒101-0003　東京都千代田区一ツ橋2-6-3　一ツ橋ビル 2F
TEL：03-3556-2736（編集部）
URL：http://book.mynavi.jp/

●装丁・本文デザイン　広田正康
●編集　秋田 綾（株式会社レミック）
●協力　九道、縒臾、ソースケ、新妻外骨格